



N3 II
NINETY-NINE NIGHTS





feel plus

KONAMI

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console and accessory manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement console and accessory manuals, go to **www.xbox.com/support**.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.

ON FRONT



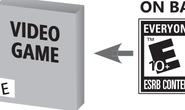










ON BACK



For more information, visit **www.ESRB.org**.

· TABLE OF CONTENTS ·



Favored by the gods since ancient times, this world is one of miracles and magic. It is a world teaming with life, not only human, but elven and all manner of beasts and monsters of legend.

Many a nation has ruled over the rich, fertile land of the central plains, only to fall to ruin and vanish from the world. It seemed the cycle of peace and chaos might never end.

Then one day, the Lord of the Night appeared.

The great nations fell one after the other to the mighty force led by Lord of the Night. His path of destruction was like a massive wave that swept across the land. In a mere three months, the entire central plains was reduced to smoldering ruins.

Only then did the Lord of the Night set his sights upon his final destination: the holy land to the north.

Ninety-two days had passed since the Lord of the Night first appeared. The Army of Night had nearly surrounded the holy land of Orphea, when suddenly, a great flash of light and a might roar tore a fraction of that great host asunder. From amid the great explosion emerged a mighty knight. This great hero is now single-handedly routing the Army of Night, as he makes his way to Orphea Castle across the desolate plains.





Xbox LIVE

Xbox LIVE® brings more of the entertainment you love right to your living room. Raise the curtain on your own instant movie night with thousands of HD movies, TV shows, and videos downloaded in a snap from Xbox LIVE and Netflix. Find the perfect game for any player with a free trial of hundreds of titles from the largest library available. With downloadable Game Add-Ons like maps, songs, weapons and levels, you'll get more out of every game by putting more into it. And don't forget to connect and play with friends wherever they happen to be. With Xbox LIVE, your fun never ends.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to **www.xbox.com/live/countries.**

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to **www.xbox.com/familysettings.**

Introduction

Thanking for purchasing *Ninety-Nine Nights II*. To ensure you get the most from the game, please read this manual before you begin to play. Please ensure proper usage.



· CHARACTERS ·



GALEN

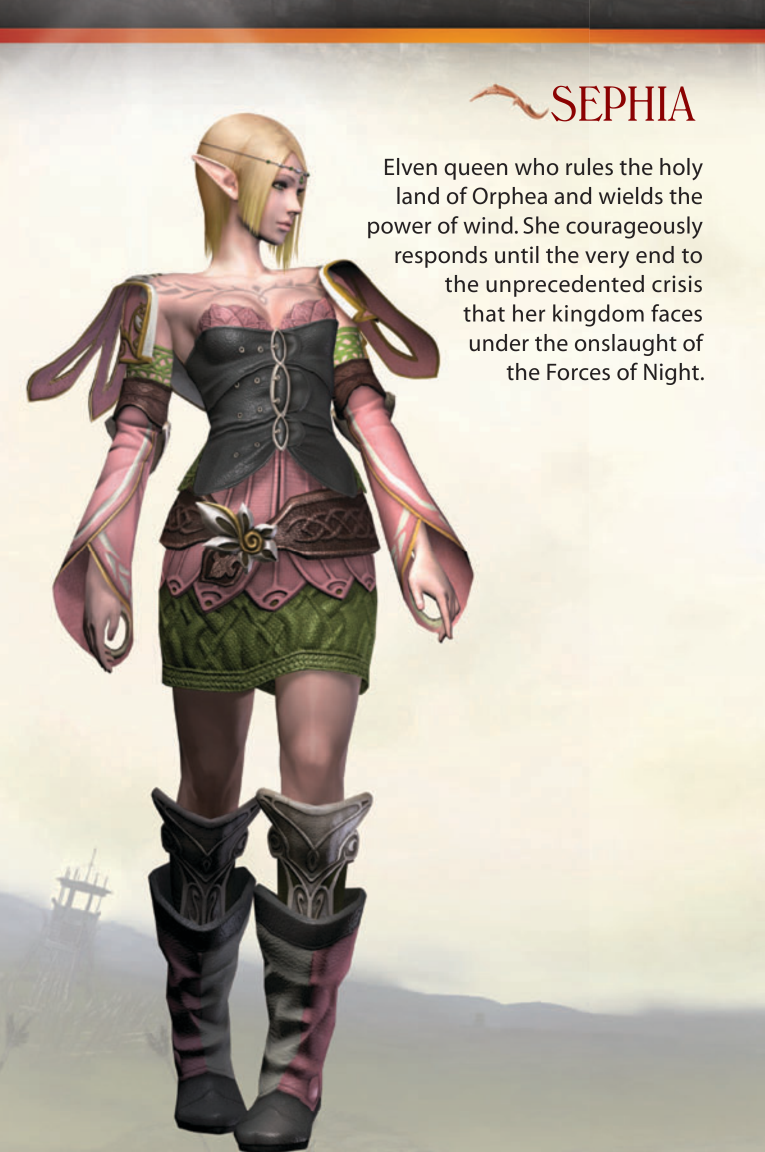
A noble knight who served a once great kingdom. He is the ultimate warrior, possessing all the traits of a leader, including excellent swordsmanship, command skills, judgment, and decisiveness.

ZAZI

Guardian of the Dark Elves and descendent of another clan of Elves. Her tribe was the first people to take notice of the Lord of the Night's appearance and swiftly moved to counter his threat, only to be defeated.

LEVV

A Goblin assassin of who is a master in his deadly trade. He has traveled to the land of the final battle according to Emperor Mura's dying wish to help the forces of Orphea regain the Orb of Darkness.



SEPHIA

Elven queen who rules the holy land of Orphea and wields the power of wind. She courageously responds until the very end to the unprecedented crisis that her kingdom faces under the onslaught of the Forces of Night.

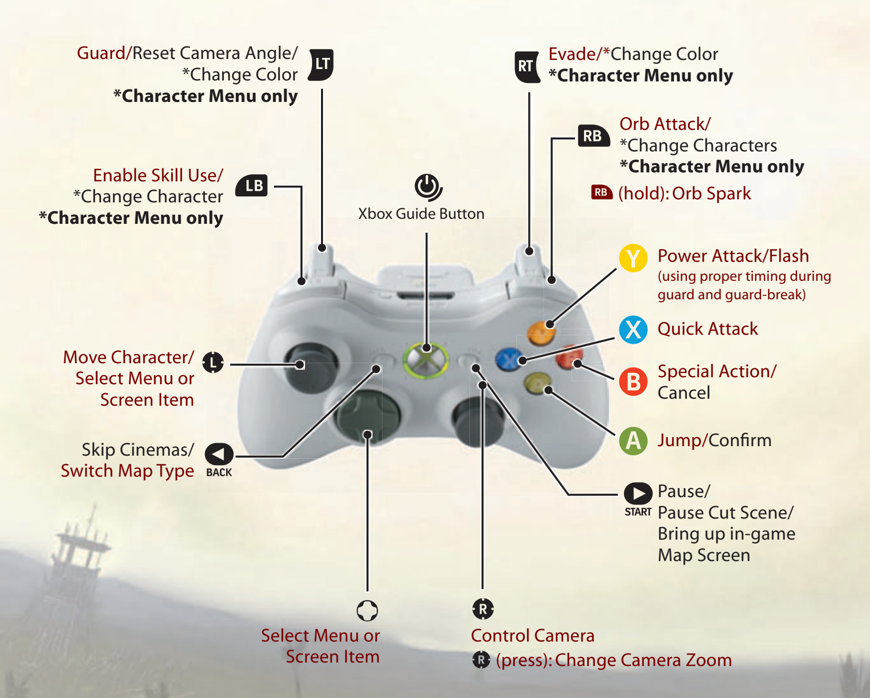
MAGGNI

Former leader of large band of thieves. Mows down his enemies with a strong arm and his body covered in steely muscles. He had been imprisoned, but he joins the final battle after the Queen agrees to set him free in exchange for his help.

Controller buttons and their basic functions are described below.

Xbox 360® CONTROLLER

The red text indicates controls during a mission, while the black text indicates controls used in menu and event screens. Button assignments can be changed in **Options – Controller Options – Control Config.**



The title screen appears after you have switched on console power and properly inserted the game disc. Press the START or A button to go to the title menu.

TITLE MENU

Move left/right on the D-pad or Left Stick to make a selection on the title menu and then press the A button to confirm. Note that if no controller buttons are pressed for certain length of time, a movie will automatically start playing. Press any button to stop the movie and return to the title menu.



NEW GAME

Select this to start the game from beginning of the story.

LOAD GAME

This lets you load a saved game so that you can continue playing it. Select a saved game and then confirm with the A button to proceed to the **Character Menu**. Press the Y button if you want to load data from a different storage device. If there is auto-save data from during a mission, you can select **Continue** to resume from a checkpoint.







ABOUT SAVING GAMES

Selecting **Save** under **System** on the **Character Menu** saves your game progress (up to five game files can be saved). 595 KB of free space (225 KB minimum) is required on a storage device to create a save file.



ABOUT AUTO-SAVES

Once you reach a certain checkpoints during a mission, your progress up to that point will be automatically saved. Selecting **Continue** under **Load Game** on the title menu or **RESTART FROM LAST CHECKPOINT** on the **GAME OVER** screen loads auto-save data and resumes the mission from the saved checkpoint.

* Only one auto-save file is used at a time. If you play a different mission or start a mission over from the beginning, the existing auto-save data will be overwritten.



Xbox LIVE

Connect to Xbox LIVE to play Co-Op games with other players.



OPTIONS

Change various Game Options. There are four different types of settings you can change. Move up/down on the D-pad or Left Stick to select an item and left/right to switch it on/off or adjust volume. When you are done changing settings, select **Exit** or press the Ⓑ button. Selecting **Return to Default Settings** returns settings to their defaults.



Game Options	
Difficulty	Set one of three difficulty levels: **Easy, Normal,** or **Hard.**
UI Type	Select type **A, B,** or **C** for the screen display to use during missions.
NPC HP Display	Set to **On** to display health gauges for enemies.
Blood	Set to **On** to display blood when dealing and receiving damage.
Subtitles	Set to **On** to display subtitles during events.

Audio Options	
Music Volume	Adjust the volume of background music.
SE Volume	Adjust the volume of sound effects.
Display Volume	Adjust the volume of character dialogue.
Voice Language	Change the language of character dialogue.
Text Language	Change the language of the text displayed onscreen.

Display Options	
Brightness	Adjust the brightness of the screen.

Controller Options	
Vibration	Turn the vibration feature on/off.
Vertical Cam	Switch the control direction of the Right Stick when moving the camera up/down.
Horizontal Cam	Switch the control direction of the Right Stick when moving the camera left/right.
Cam Tracking	Set this to **On** to have the camera follow behind the character.
Control Config	Move the cursor to this item and then press the Ⓐ button to change controller button assignments any way you want.





· GETTING STARTED ·

· HOW TO PLAY ·

There are a variety of missions per character in this game, and you advance through the game's story by completing each of them.

GAME FLOW

This game mainly cycles between missions and the **Character Menu.**



MISSIONS

Control your character as you battle enemy forces and deal with interactive objects in an effort to complete the stage.





CHARACTER MENU

When you complete a mission, the **Character Menu** appears so that you can select other characters, change equipment, level up, or perform other such operations if you so desire. Use this menu to prepare for your next mission.



STORY EVENTS

Story events are sometimes added at the start of a mission or during the mission itself. Story events can be paused by pressing the START button and skipped by pressing the BACK button.



MISSIONS

Use a variety of actions to defeat enemies as you make your way through the stage, trying to satisfy its win conditions. During a stage, a variety of main missions will occur, depending on your progress. As you complete a stage's main missions, you come closer to achieving its win conditions.



SUBMISSIONS

Submissions also occur, depending on the places you visit and your progress during a mission. Submissions are not mandatory for completing the game, but when you complete them, you get a higher score upon finishing a stage.







RESULTS SCREEN

Once you clear all main missions and achieve the stage's win conditions, you will be taken to the **Results** screen. Your score on this screen depends on a number of factors, including the time you took to complete missions and the number of enemies you defeated. Your rank will be announced based on your results. Once you have checked your results, press the Ⓐ button to proceed to the **Character Menu.**



GAME OVER

Your mission fails and the following menu appears on the **GAME OVER** screen if your character's health gauge runs out or you are subject to defeat conditions.



RESTART FROM LAST CHECKPOINT	Restart the mission from the last checkpoint you passed through.
QUIT	Quit the mission and return to the **Character Menu**.
EQUIP	Change character equipment.



The mission screen displays a variety of information, including your character's status and the status around you. Take some time to learn how to read the information displayed onscreen.

MISSION SCREEN

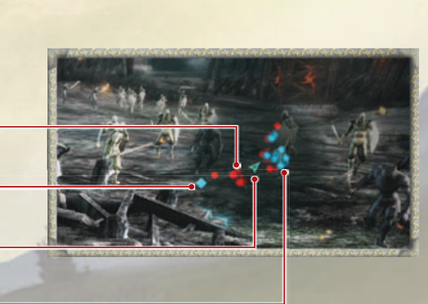
The character you control is displayed at the center of the screen, and you can move the camera using the Right Stick. Clicking the Right Stick cycles the camera distance from the character between three different levels.



*There are three types of UI types for the mission screen (A, B, and C). Select the one you want using **UI Type** under **Game Options** on the Options menu. Note that this manual shows the screens provided by type A.

MINI-MAP

Shows the status around you.
Zoom in/out using the BACK button.





· GAME SCREEN ·

HEALTH GAUGE

Displays your character's health. Goes down when your character suffers damage.



ORB GAUGE

Rises when you defeat enemies and get items. When it fills up, you can activate Orb Attack and Orb Spark.



EXPERIENCE POINTS

Shows the experience points your character has acquired.





COMBO DISPLAY

Shows the number of consecutive hits when dealing a combo attack.

KILL COUNT

Shows the number of enemies you defeated during the mission.



SKILL ICONS

Shows the status of skill use.



ABOUT EXPERIENCE POINTS

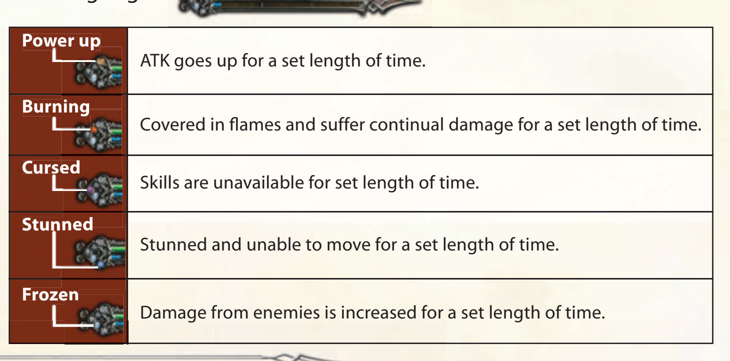


When you defeat enemies or break open a treasure chest, a red light, as shown to the right, appears and engulfs the character. When touched by this light, the character acquires experience points. When experience points accumulate to a certain level, you can strengthen your characters, weapons, and accessories, by selecting **Raise Stats** under **Settings** on the **Character Menu.**



· STATUS AILMENTS ·

While a character's status are modified by an item, enemy attack, or interactive object, specific icons will appear to the left of the health gauge.

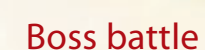


Power up	ATK goes up for a set length of time.
Burning	Covered in flames and suffer continual damage for a set length of time.
Cursed	Skills are unavailable for set length of time.
Stunned	Stunned and unable to move for a set length of time.
Frozen	Damage from enemies is increased for a set length of time.

BOSS BATTLES

During battles against bosses, the health gauge for the boss in question appears on the bottom of the screen.




Boss battle


Boss's health gauge

INFORMATION SCREEN/PAUSE MENU

Pressing the START button during a mission pauses the game and displays the **Information** screen, where you can check win conditions and select the **Pause Menu** to change settings and check missions. To return to your mission, press the START button again or select **Return**.

MISSION LIST

A list of main missions and submissions that have occurred so far. Those that you have completed will have "COMPLETED" displayed next to them.



FULL MAP

The triangle shows your current location.



PAUSE MENU

Mission	Move up/down on the Left Stick or D-pad to check missions on the list one at a time. When you select a mission, the location at which it occurred on the full map will glow.
Resume	Resume the current mission.
Options	Change game settings. * There are some settings that cannot be changed during a mission, such as **Difficulty** and **Subtitles**.
Quit	Quit a mission midway through and return to the **Character Menu.**





This section describes how to control your character during missions. Try to master the art of using attacks, defense, and special actions to defeat enemies and destroy interactive objects.

MOVE ▶ LEFT STICK

Use the Left Stick to move. Move the Left Stick all the way to run or just a little bit to walk. When continuously running, the character starts dashing, which gives an extra boost of speed.



JUMP ▶ Ⓐ BUTTON

Press the Ⓐ button to jump. Moving the Left Stick while pressing the Ⓐ button jumps in the direction you moved the stick.



NORMAL ATTACKS ▶ Ⓧ BUTTON / Ⓨ BUTTON

Pressing the Ⓧ or Ⓨ button makes your character attack the enemy with a weapon. The Ⓧ button unleashes a Quick Attack and the Ⓨ button a Power Attack.





· ACTIONS ·

DASH ATTACK ▶ Ⓨ BUTTON WHILE DASHING

Pressing the Ⓨ button while dashing enables a Dash Attack.

JUMP ATTACK ▶ Ⓧ BUTTON / Ⓨ BUTTON WHILE JUMPING

Press the Ⓐ button, and then while jumping, press the Ⓧ or Ⓨ button to unleash a Jump Attack.



COMBO ATTACK AND DEADLY ATTACK

Normal Attacks and Jump Attacks can be performed up to fives times in a row by mashing the attack buttons. However, it is not possible to perform a Quick Attack after a Power Attack. Holding down the Ⓨ button while unleashing the first through fourth Power Attacks ends with a powerful Deadly Attack. (This only applies if the attacks are made while on the ground.)



COMBO ATTACK FLOWCHART

First	Second	Third	Forth	Fifth
Quick Attack Ⓧ	Quick Attack Ⓧ	Quick Attack Ⓧ	Quick Attack Ⓧ	Quick Attack Ⓧ
Power Attack Ⓨ	Power Attack Ⓨ	Power Attack Ⓨ	Power Attack Ⓨ	Power Attack Ⓨ



· ACTIONS ·

EVADE ▶ RIGHT TRIGGER

Pull the RT button to evade an enemy attack by rolling across the ground.



REACT ▶ A BUTTON WHILE IN MID AIR

When your character is sent flying by an enemy attack or for some other reason, press the A button while in midair to land safely and ready for action.



GUARD ▶ LEFT TRIGGER

Your character will guard while you pull the LT button, allowing you to prevent frontal attacks. There are some attacks, however, that you cannot prevent by guarding.

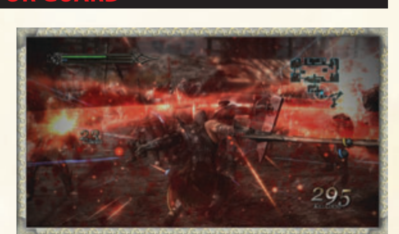


* While guarding, the camera automatically moves behind your character.



FLASH ▶ Y BUTTON AFTER BREAKING THROUGH AN ENEMY'S ATTACK OR GUARD

If you are guarding and you press the Y button at the right time during an enemy's attack, you can deflect the enemy's weapon. Pressing the Y button again immediately after this allows you to unleash an incredibly powerful attack. You can also break through an enemy's guard by unleashing a special attack on a guarding enemy. Press the Y button again immediately after this also allows you to unleash an incredibly powerful attack.



USE SKILL ▶ LEFT BUMPER + A BUTTON / B BUTTON / X BUTTON / Y BUTTON

Holding down the LB button displays skill names on the skill icons that are onscreen. Pressing the A, B, X, or Y buttons while the skill names are displayed activates the skill associated with the accessories equipped there.



SKILL ICON GAUGE

After activating a skill, the skill icon gauge will fall to empty, indicating the skill in question cannot be used for the time being. Once a certain length of time passes, the gauge will fill up again, indicating that the skill can be used once more.



: Available



: Unavailable



ORB ATTACK ▶ RB BUTTON

Pressing the RB button while the orb gauge is up one segment or higher uses the power stored there to activate an Orb Attack. During an Orb Attack, the character becomes invincible and the power of normal attacks is dramatically boosted. Continuing to attack an enemy during an Orb Attack raises the additional gauge. When the additional gauge is full, player will be able to execute the additional great attack.



ABOUT THE ORB GAUGE

The orb gauge can rise up to a maximum of three segments. The more segments, the greater the power and the longer the duration of Orb Attacks and Orb Sparks.



ORB SPARK ▶ HOLD DOWN RB BUTTON

Holding down the RB button while the orb gauge is up one segment or higher uses the power stored there to activate an Orb Spark, which is a powerful attack on multiple enemies within a certain area. Note that the additional gauge will rise if you continue to move the Left Stick up, right, down, and left in that order during an Orb Spark. When the additional gauge is full, the damage dealt to enemies will increase.





· ACTIONS ·

CHARACTER SPECIAL ACTIONS ▶ B BUTTON

Pressing the B button allows you to use actions that differ by character. There are some points in missions where you have to use such actions to advance, so make sure you memorize the special characteristics of each character.

GALEN/DESTRUCTION

When you are controlling Galen, you can destroy objects with the red mark shown on the right by facing them and pressing the B button. Do this when you are faced with situations such as a wall blocking a road you want to use. You can also attack by facing an enemy and pressing the B button.



SEPHIA/WIND

When you are controlling Sephia, you can generate a magical wind by pressing the B button. The wind you generate can extinguish flames, activate special interactive objects, and hold enemies in place for a short length of time when it hits them. The range of the wind generated varies depending on how long you hold down the B button.



MAGGNI/MOVE

When you are controlling Maggni, you can move rocks and other large objects by facing them and pressing the Ⓑ button to grab on, and then with the Ⓑ button still held down, moving the Left Stick to carry them. To release the rock or other object, press the Ⓑ button once more. When you press the Ⓑ button while facing enemies, Maggni can grab and throw them.



ZAZI/SNIPING

When you are controlling Zazi, you can switch the camera view to first-person by pressing the Ⓑ button. While in first-person view, you can move the character with the Left Stick, and move the target with the Right Stick. Pressing the Ⓧ or Ⓨ button fires arrows toward the target mark. To return the camera to its original view, press the Ⓑ button once more.



LEVV/LEAP

When you are controlling Levv, purple spheres like the one shown to the right, will start glowing when you move near them. Pressing the Ⓑ button while they are glowing makes Levv extend his weapon chain toward the sphere and take a huge leap into the air.





Items that you get have a variety of effects, such as restoring gauges or powering up characters. Use them skillfully to make your missions a success.

ITEM INTRODUCTION

Items appear when you destroy pots or treasure chests as shown to the right or defeat special enemies.

EQUIPPABLE ITEMS

Equippable items that you get include weapons and accessories. They will become equippable under **Equipment** in Settings, found in the **Character Menu**.

RECOVERY ITEMS

Getting recovery items allow you to recover the health gauge and orb gauge. The larger the item, the greater the recovery volume.



POWER-UP ITEMS

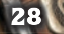
When you get one of these items, your character's ATK goes up for certain length of time. The larger the item, the longer its duration.



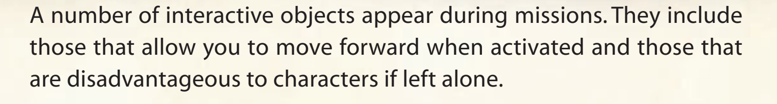
NAMED ENEMIES

Special enemies known as named enemies will sometimes appear during missions. Such enemies are powerful, but they always drop accessories when defeated.





· ITEMS ·

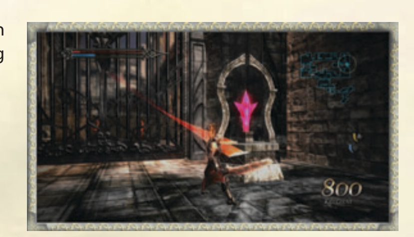

A number of interactive objects appear during missions. They include those that allow you to move forward when activated and those that are disadvantageous to characters if left alone.

INTRODUCTION TO INTERACTIVE OBJECTS

The most typical interactive objects found in the game will be introduced here. However, there are many more different types of interactive objects you will encounter.

SWITCHES

Switches turn from red to blue when attacked, opening doors or bridging gaps among other things.



SUMMONING TOWERS

These towers summon enemies one after another. They can be destroyed by dealing a certain amount of damage to them. It is a good idea to destroy them as soon as you find one.





SEAL TOWERS AND ALTARS

As you continue attacking a seal tower, its color will change from red to blue, and once it is completely blue, the seal will be completely broken. Seal towers are associated with a nearby altar, and once you disable all of the seal towers in the area, the altar's seal will be broken.



*NOTE: This can only be activated by Galen. Seal towers and altars also appear in Maggni's, Zazi's, and Levv's scenarios, but are not activated.



SPORES AND BLOBS

Spores release a poison mist that damages characters. Find and destroy the nearby blob to eliminate its spores.

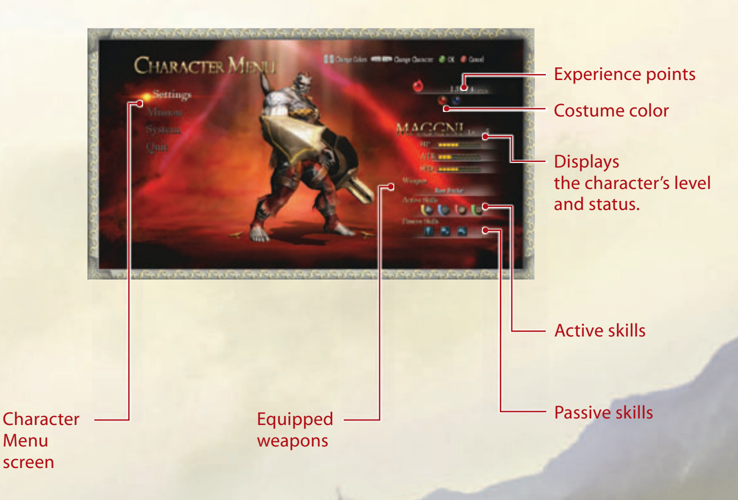




In the **Character Menu,** you can select the character you want to play, change character equipment, and level up characters among other things.

CHARACTER MENU SCREEN

Press the LB or RB button to select a character. If the character has a costume color, press the LT or RT button to change the character's color. When you are ready, select **Mission** from the **Character Menu** to start playing.





· CHARACTER MENU ·

ABOUT STATUS

The character's status include three parameters (HP, ATK, and SPD) that can be modified depending on the character's level, equipped weapons, and accessories.

HP	Affects the level of the health gauge.
ATK	Affects the power of attacks.
SPD	Affects attack and movement speed.



ABOUT COSTUME COLOR

During missions, you may get an item known as Costume Color. If you get this item and complete the mission, the number of costume colors the character can use will increase, enabling you to change colors on the **Character Menu.**



Color change

SETTINGS

Select **Settings** on the **Character Menu** to prepare for missions by changing equipment and enhancing your characters.

EQUIPMENT

Change the character's equipment. To change weapons, select **Weapons** and then select the weapon you want to equip from among those available. To change accessories, select **Accessories** and then select the location to equip it. Next, select the accessory you want to equip from among those available. You can remove an accessory by pressing the Y button and view detailed information by pressing the X button. Accessories are shared between all your characters.

EQUIPPABLE ITEMS

You may view the level of each equippable item. The higher their level, the greater the power or effect.

WEAPON CHANGE AND STATUS CHANGE

The character's status will change when the selected item is equipped. An upward facing blue triangle will be displayed for parameters that go up and a downward facing red triangle for those that go down.

ACCESSORIES AND SKILLS

Each accessory has an associated skill. When you equip an accessory, the character acquires its associated skill. There are two types of skills (passive and active) and four accessories for each skill. Up to eight accessories can be equipped.

ACTIVE SKILLS

These are skills that you can use whenever you want during the mission. The icon's color corresponds to the color of the button for using it.

PASSIVE SKILLS

These are skills that automatically have an effect, such as raising a character's stats while the accessory is equipped.



Equipping accessories





· CHARACTER MENU ·

LEVEL UP

You can level up characters, weapons, and accessories by expending the experience points you have acquired thus far. Select what you want to level up and then check the amount of experience points that will be expended and status parameter that will go up. If you want to proceed, select Yes when the confirmation message appears.



Characters	Level up characters to raise their HP. (The maximum level is 10.)
Weapons	Level up weapons to raise their ATK and special effects. (The maximum level is 10.)
Accessories	Level up accessories to raise the power and effect of their skills. (The maximum level is 5.) *NOTE: Accessories levels cannot be shared between all characters.



MISSION



Select **Mission** on the **Character Menu** to start you mission. In the **Mission Map** that appears, move up/down on the D-pad or Left Stick to select a mission and then confirm with the A button. Pressing the LB or RB button lets you check the **Mission List**, the overall map, and results recorded so far on the **Information** screen.



ABOUT THE COLOSSEUM

You can practice using skills and combos against an unlimited number of enemies at the Colosseum, which you can select from the very beginning on the **Mission Map**. When you finish the mission, stand on the glowing emblem within the stage.

* At the Colosseum, you do not get experience points for defeating enemies.



SYSTEM MENU

Select **System Menu** under **System** on the **Character Menu** to save/load game data and change game settings.

LOAD

Load data saved for the game you have played so far and continue playing. Move up/down on the D-pad or Left Stick to select a saved game and then press the Ⓐ button to confirm. Pressing the Ⓨ button lets you change the storage device to load from. Note that if you have not saved your current game, loading another one will cause you to lose the data for the game in progress.



SAVE

You can save your current game progress. Move up/down on the D-pad or Left Stick to select a save slot and then press the Ⓐ button to confirm. Pressing the Ⓨ button lets you change the storage device to which to save data. Note that if you select a slot that already has a saved game, the data there will be overwritten.



OPTIONS

Change various game settings.

QUIT

Selecting **Quit** returns you to the title screen. If you have not saved, any game progress up to that point will be lost.



In **Xbox LIVE** mode, you can connect to the Internet and play cooperative missions with another player.

Multiplayer Menu

On the title menu, select **Xbox LIVE** and then the saved game you want to play. The **Multiplayer** menu appears. Use the D-pad or Left Stick to make a menu selection and then press the Ⓐ button to confirm.

Quick Match	Search for a session that is seeking players and proceed immediately to the lobby as a guest when one is found. Select this if you want to play a multiplayer game right away without specifying rules.
Create Room	Host your own session. Set **Public Room** to allow anyone to join and **Private Room** if you want to play with only your friends. Once you create the session, you will move to the lobby where you wait for players to join.
Custom Match	Search for a session that is seeking players. A list of sessions appears once the search is complete. Select the session you want to join. You will proceed to the lobby as a guest.
Leader board	View player rankings.
Quit	Exit **Xbox LIVE** mode and return to the title screen.

LEADERBOARD

Select **Leaderboard** on the **Multiplayer** menu to view score rankings for players on the various stages in **Xbox LIVE** mode. Select the stage type and display conditions.

RANKING

Displays the player's rank, Gamertag, and score. You can switch between pages using the left trigger and right trigger.

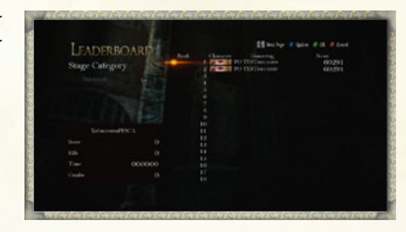
STAGE TYPE

Select this to switch between the stages for which you want to view rankings.



DISPLAY CONDITIONS

Select **All Players** to view rankings for everyone and **Friends** to view those for only your friends.



GAMER INFORMATION

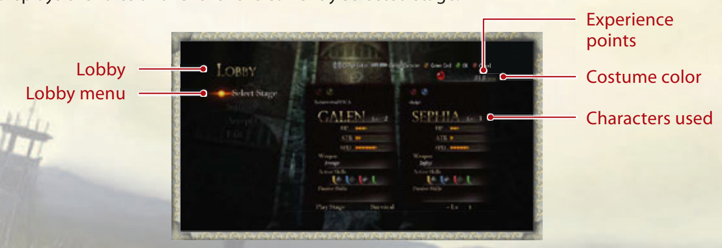
Displays the Gamertag, score and kills recorded so far, time, and number of hits for your current character.

LOBBY

The **Lobby** screen appears once you join a session. Press the LB or RB button to select a character. If you have the Costume Color item, you can change your character's color with the LT and RT button. The host will decide what stage to play. Select **Ready** when you are ready to play. The stage begins once the host and the guest have both selected **Ready**.

STAGE INFORMATION

Displays the rules and level of the currently selected stage.



The left side is the host's character, and the right side the guest's. The players' Gamertags are displayed on the top left.

LOBBY MENU

Select Stage	The host can select what stage to play. The guest can only check information for that stage.
Settings	Change character equipment and level up.
Accept Changes	Complete preparations and start your mission. (When you select this, "READY" will be displayed next to the character you are using.) If you decide you are not ready yet, press the B button and continue with your preparations.
Exit	Leave the session and return to the **Multiplayer** menu.

ABOUT STAGES

The following stages are available in multiplayer games, and each has its own set of rules. Each stage has a level, and when you first start playing, you will only be able to select level 1. Once you clear a stage, you can select the stage for the next level.

Survival	In this stage, the players help each other defeat enemies that appear one after another. You complete it by withstanding three rounds and then standing on the glowing emblem. For every 100 enemies defeated, you get bonus time, during which your get bonus experience points every time you defeat a certain number of enemies.
Maze	In this stage, the players proceed over separate routes. There are also points along the stage where they must help each other in order to move forward.
Race	In this stage, the players compete against each other to see who can get a bonus by defeating a set amount of enemies first.
Escort	In this stage, the players proceed over separate routes while escorting Elf soldiers to their destination.
Hell	This highly difficult stage is divided into Hell First and Hell Second. Players must help each other in order to move forward.





HOW TO PLAY MULTIPLAYER GAMES

The screens and action during multiplayer games are the same as single-player games as a general rule, but there are a few differences, including the onscreen display.

MULTIPLAYER SCREEN

On the multiplayer screen, you can check the stats and status of the player (partner) you are playing with.



PARTNER'S INFORMATION

Your partner's Gamertag, character, health gauge, and orb gauge are displayed.





MINIMAP

The status around you is displayed. The yellow triangle is your partner.



STUN AND GAME OVER

When the health gauge runs out during a multiplayer game, the character will be stunned for set length of time and then automatically recover. You can also immediately recover stunned players by moving next to them and pressing the Ⓑ button. Both players getting stunned will end the game and display the **GAME OVER** screen.

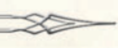




HOW TO PLAY MULTIPLAYER GAMES

TIME UNTIL RECOVERY

The player can recover once the gauge is full.



RESULTS SCREEN

The **Results** screen appears once a stage has been completed. The total score for you and your partner will be uploaded to the Leaderboard. Pressing the Ⓧ button in this screen allows you to check detailed information for extra bonuses (bonus that you get for fulfilling special conditions). After the information has been displayed you are sent back to the lobby.





WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels de la console Xbox 360[MD] et des accessoires pour des informations importantes de santé et de sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous à **www.xbox.com/support**.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.

RECTO



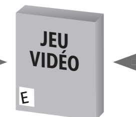












VERSO



Pour plus d'informations, consultez le site **www.ESRB.org**.

. TABLES DES MATIÈRES .



· HISTOIRE ·

Terres aimées des Dieux depuis des temps immémoriaux, ce monde merveilleux foisonnant de magie abrite une vie aussi riche que diverse : humains, elfes et toutes sortes de créatures légendaires se partagent ces contrées envoûtantes.

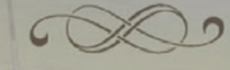
Nombreuses furent les nations qui régnèrent sur les terres riches et fertiles des plaines centrales, avant de sombrer dans le chaos et l'oubli. Inéluctable, le cycle de la paix et de la destruction n'épargnait rien ni personne.

Un jour, le Seigneur de la Nuit émergea de l'obscurité.

Une à une, les plus grandes nations s'inclinèrent devant cette entité des ténèbres. Tel un fléau semant la mort et la terreur, le Seigneur de la Nuit et ses puissantes armées décimèrent les plaines centrales. Pas plus de trois mois furent nécessaires pour que le mal dévore ce monde jadis prospère

Le Seigneur de la Nuit entreprit la dernière étape de son funeste périple : la terre sacrée du Nord.

Quatre-vingt-douze jours s'étaient écoulés depuis que le Seigneur de la Nuit avait foulé pour la première fois le sol des plaines centrales. Cet être maléfique s'apprêtait à lancer l'assaut final contre la terre sacrée du Nord quand un éclair de lumière aveuglant suivi d'un formidable rugissement ébranla les rangs de l'Armée des Ténèbres. Un puissant chevalier surgit alors de l'embrasement et s'élança à corps perdu à travers les plaines désolées, en direction du château d'Orphea, repoussant à lui seul les troupes du Seigneur de la Nuit.





· Xbox LIVE · INTRODUCTION ·

Xbox LIVE

Xbox LIVE[MD] vous apporte les divertissements que vous aimez dans votre salon. Trouvez le jeu idéal pour tous les joueurs grâce à une période d'essai gratuite sur des centaines de jeux de la plus grande ludothèque disponible. Avec des modules de jeux téléchargeables comme des cartes, des chansons, des armes et des niveaux, vous obtiendrez plus de chacun de vos jeux. Et n'oubliez pas de vous connecter et de jouer avec des amis où qu'ils soient. Avec Xbox LIVE, l'amusement ne cesse jamais.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

Contrôle Parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/familysettings.**

Introduction

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de *Ninety-Nine Nights II*. Pour exploiter tout le potentiel de ce jeu, nous vous recommandons d'en lire le mode d'emploi avant de jouer. Veillez également à respecter les consignes d'utilisation.



· PERSONNAGES ·



GALEN

Noble chevalier qui servait un royaume jadis glorieux. La maîtrise de l'épée de ce guerrier intrépide n'a d'égal que ses capacités à commander, son jugement et son esprit de décision.

ZAZI

Gardienne des Elfes sombres et descendante d'un autre clan d'elfes. Sa tribu fut la première à remarquer les exactions du Seigneur de la Nuit et à prendre les dispositions nécessaires pour contrecarrer ses desseins maléfiques. Malheureusement, leurs efforts furent vains.

LEVV

Assassin gobelin passé maître en son art meurtrier. Comme l'avait exigé l'empereur Mura sur son lit de mort, Levv se rendit sur le lieu de la bataille finale pour aider les troupes d'Orphea à reconquérir l'Orbe des ténèbres.



SEPHIA

Souveraine des elfes, elle règne sur les terres d'Orphea et maîtrise la puissance du vent. Faisant preuve d'un courage hors du commun, elle a décidé de faire face aux forces des ténèbres et de protéger son royaume coûte que coûte.

MAGGNI

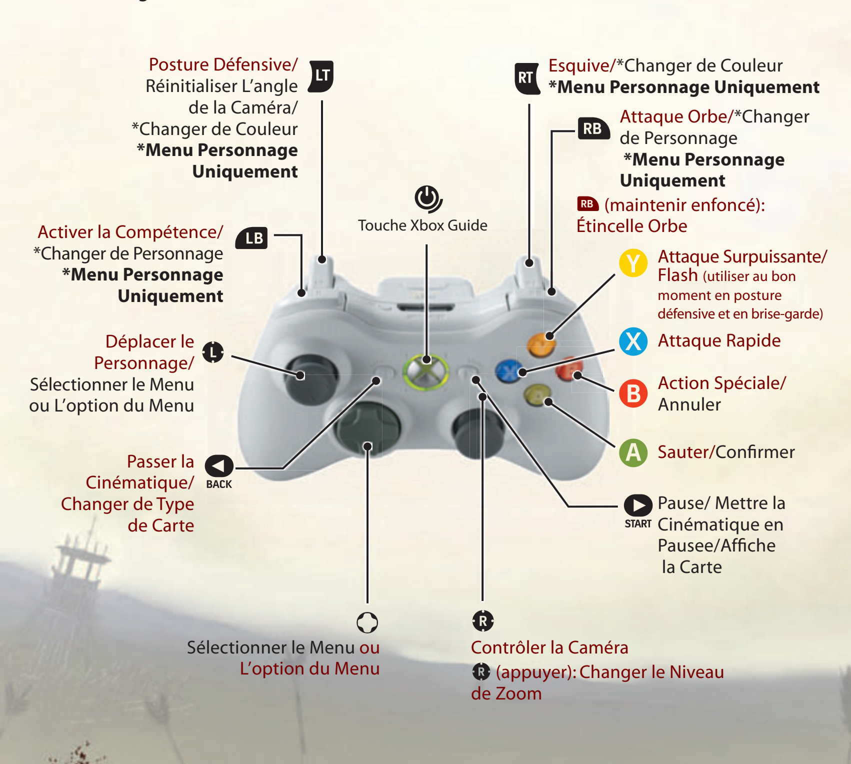
Ancien chef d'une troupe de voleurs. Fait appel à sa puissance brute et à sa musculature d'acier pour massacrer les ennemis. Emprisonné, il a accepté de participer à la bataille finale quand la reine lui a promis la liberté en échange de son aide.

· COMMANDES ·

Vous trouverez ci-dessous une description des touches de la manette et de leurs fonctions de base.

MANETTE Xbox 360MD

Le texte en rouge indique les commandes actives pendant une mission, alors que le texte en noir décrit les commandes utilisées au sein des menus et des écrans d'évènements. Il est possible de modifier la configuration des touches via **Options** — **Options de la manette** — **Config. des commandes.**



· DÉMARRAGE ·

L'écran titre s'affiche, une fois que vous avez mis la console sous tension et inséré correctement le disque. Appuyez sur la touche START ou A pour accéder au menu titre.

MENU TITRE



Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers la gauche ou la droite pour sélectionner une option du menu titre, puis appuyez sur la touche A pour confirmer. En cas d'inactivité, une séquence cinématique est automatiquement démarrée. Appuyez sur n'importe quelle touche pour interrompre la séquence cinématique et revenir au menu titre.

NOUVELLE PARTIE

Cette option permet de commencer le jeu à partir du début de l'histoire.

CHARGER PARTIE



Cette option vous permet de charger une partie sauvegardée pour continuer à progresser dans le jeu. Sélectionnez une partie sauvegardée, puis confirmez à l'aide de la touche A pour accéder au **Menu Personnage**. Appuyez sur la touche Y si vous souhaitez charger des données à partir d'un périphérique de stockage différent. Si le jeu ne détecte aucune donnée sauvegardée automatiquement pendant une mission, sélectionnez **Continue** pour reprendre à partir d'un point de contrôle.



AU SUJET DES PARTIES SAUVEGARDÉES

La sélection de l'option **Sauvegarder** sous **Système** sur le **Menu Personnage** permet de sauvegarder votre progression au sein du jeu (il est possible de sauvegarder jusqu'à cinq fichiers de jeu). 595 Ko d'espace libre (225 Ko minimum) sont nécessaires sur le périphérique de stockage pour créer un fichier de jeu.



AU SUJET DES SAUVEGARDES AUTOMATIQUES

Une fois que vous avez atteint un point de contrôle au cours d'une mission, votre progression jusqu'à ce point de contrôle est automatiquement sauvegardée. Sélectionnez **Sauvegarder** sous **Charger partie** sur le menu titre ou **RECOMMENCER DEPUIS LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE** sur l'écran **FIN DE LA PARTIE** pour charger les données de sauvegarde automatique et reprendre la mission à partir du point de contrôle sauvegardé.

* Seulement un fichier de sauvegarde automatique est actif à la fois. Si vous entreprenez une mission différente ou si vous recommencez une mission à partir du début, les données de sauvegarde existantes sont écrasées.



Xbox LIVE

Connectez-vous à Xbox LIVE pour participer à des parties coopératives avec d'autres joueurs.

OPTIONS



Configurez ici les diverses options du jeu. Il existe quatre types de paramètres personnalisables. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers le haut ou le bas pour sélectionner une option, puis appuyez sur la gauche ou la droite du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers la gauche ou la droite pour activer ou désactiver l'option sélectionnée ou régler le volume. Une fois que vous avez terminé, sélectionnez **Sortir** ou appuyez sur la touche Ⓑ. La sélection **Rétablir les Paramètres par Défaut** permet de reconfigurer tous les paramètres à leurs valeurs par défaut.



Options du Jeu	
Difficulté	Configurez l'un des trois niveaux de difficulté : **Facile**, **Normal**, **Difficile**.
Type d'interface	Sélectionnez **A**, **B** ou **C** pour choisir l'interface à utiliser pendant les missions.
Affichage PV PNJ	Configurez sur **Oui** pour afficher la jauge de santé des ennemis.
Sang	Configurez sur **Oui** pour afficher le sang lorsque vous infligez ou subissez des dégâts.
Sous-titres	Configurez sur **Oui** pour afficher les sous-titres pendant les évènements.

Options Audio	
Musique	Réglez le volume de la musique de fond.
Effets Sonores	Réglez le volume des effets sonores.
Afficher le Volume	Réglez le volume des dialogues des personnages.
Langue des voix	Changez la langue des dialogues des personnages.
Langue des textes	Changez la langue des textes qui s'affichent à l'écran.

Options d'affichage	
Luminosité	Réglez la luminosité de l'écran.

Options de la Manette	
Vibration	Activez ou désactivez les vibrations.
Cam. Verticale	Inversez les commandes du stick analogique droit lorsque vous déplacez la caméra vers le haut et le bas.
Cam. Horizontale	Inversez les commandes du stick analogique droit lorsque vous déplacez la caméra vers la gauche et la droite.
Suivi Cam.	Configurez sur **Oui** pour que la caméra se positionne derrière le personnage et le suive.
Config. Caméra	Positionnez le curseur sur cette option, puis appuyez sur la touche Ⓐ pour modifier à votre guise la configuration de la manette.



Ce jeu propose une grande variété de missions pour chaque personnage. Vous progressez au sein de l'histoire en menant à bien chacune de ces missions.

PROGRESSION DU JEU

Le jeu se déroule en deux temps : le **Menu Personnage** et les missions.



MISSIONS

Contrôlez votre personnage afin d'affronter les troupes ennemies et d'interagir avec divers objets.





MENU PERSONNAGE

Quand vous avez accompli une mission, vous accédez au **Menu Personnage.** D'ici, vous pouvez sélectionner un autre personnage, changer d'équipement, monter en niveau ou effectuer d'autres actions de la sorte. Ce menu vous permet également de vous préparer à votre prochaine mission.

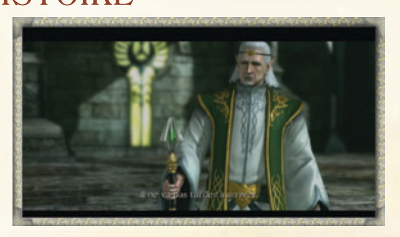




· COMMENT JOUER ·

ÉVÈNEMENTS DE L'HISTOIRE

Des évènements faisant progresser l'histoire surviennent parfois au début d'une mission ou pendant la mission elle-même. Vous pouvez mettre ces séquences en pause à l'aide de la touche START et les passer en appuyant sur la touche BACK.



MISSIONS

Progressez au sein du niveau tout en essayant de réaliser les objectifs de mission et exécutez diverses techniques de combat pour terrasser les hordes d'ennemis qui se dressent sur votre chemin. De nouveaux objectifs vous sont assignés au cours du niveau. Menez-les à bien pour terminer le niveau.



OBJECTIFS SECONDAIRES

En fonction de votre progression et des lieux que vous explorez, vous serez peut-être également appelé à remplir des objectifs secondaires qui ne sont pas obligatoires pour terminer le jeu. Réaliser ces objectifs secondaires vous permet néanmoins d'obtenir un score final supérieur.





ÉCRAN DES RÉSULTATS



Une fois que vous avez réalisé tous les objectifs principaux d'un niveau et que vous avez rempli les conditions indispensables au succès de la mission, vous accédez à l'écran **Résultats** où vous découvrez votre score. Le score obtenu dépend d'un certain nombre d'éléments, dont le temps qu'il vous a fallu pour remplir les objectifs de mission et le nombre d'ennemis massacrés. Votre classement est alors calculé en fonction de vos résultats. Quand vous avez terminé de consulter ces renseignements, appuyez sur la touche Ⓐ pour accéder au **Menu Personnage.**

FIN DE LA PARTIE



L'écran **FIN DE LA PARTIE** s'affiche quand la jauge de santé de votre personnage est vide ou si vous n'avez pas rempli certaines conditions indispensables au succès de la mission.

RECOMMENCER DEPUIS LE DERNIER POINT DE CONTRÔLE	Recommencez la mission depuis le dernier point de contrôle que vous avez franchi.
QUITTER	Quittez la mission et retournez au **Menu Personnage**.
EQUIPER	Changez l'équipement du personnage.



L'écran de mission contient une grande variété de renseignements, dont l'état de votre personnage et les éléments vous environnant. Apprenez à lire les informations affichées à l'écran.

ÉCRAN DE MISSION

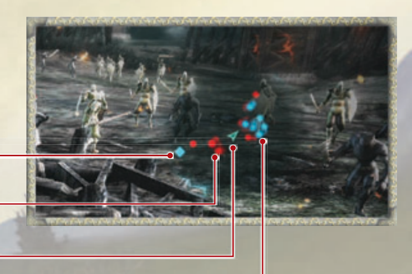


Le personnage que vous incarnez se trouve au centre de l'écran. Vous pouvez déplacer la caméra à l'aide du stick analogique droit. Appuyez sur le stick analogique droit pour basculer entre les trois niveaux de zoom.

* Il existe trois types d'interface pour l'écran de mission (A, B et C). Sélectionnez celle de votre choix à l'aide de l'option **Type interface** sous **Options de Jeu** sur le menu **Options**. L'interface A a été choisie pour les captures d'écran illustrant ce mode d'emploi.

MINI-CARTE

La mini-carte vous permet de découvrir la zone vous environnant. Effectuez un zoom avant/arrière à l'aide de la touche BACK.





JAUGE DE SANTÉ

Indique la santé de votre personnage. Cette jauge se vide chaque fois que votre héros subit des dégâts.



JAUGE D'ORBES

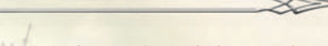
Se remplit à mesure que vous terrassez des ennemis et obtenez des objets. Une fois la jauge pleine, vous pouvez activer les techniques Attaque Orbe et Étincelle Orbe.



POINTS D'EXPÉRIENCE

Affiche le nombre de points que votre personnage a acquis.





AFFICHAGE COMBO

Affiche le nombre de frappes consécutives qui ont infligé des dégâts lors d'une attaque combo.



· ÉCRAN DU JEU ·

COMPTEUR DE CADAVRES

Affiche le nombre d'ennemis massacrés au cours de la mission.



ICÔNES DE COMPÉTENCES

Affiche l'état de l'utilisation des compétences.



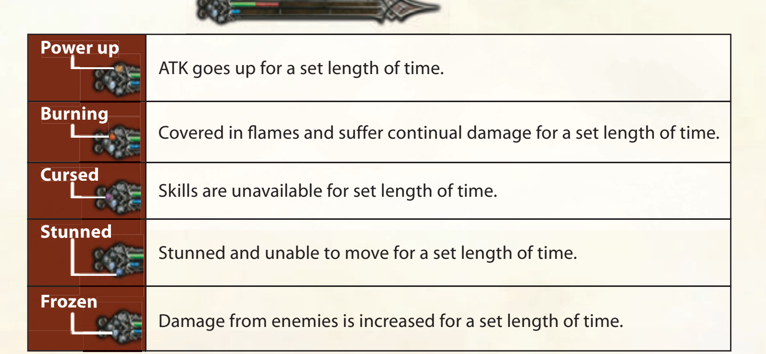
AU SUJET DES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quand vous terrassez des ennemis ou ouvrez un coffre au trésor, une lueur rouge (voir ci-contre) apparaît. Lorsqu'il absorbe cette lueur, votre personnage gagne des points d'expérience. Une fois que vous avez obtenu suffisamment de points d'expérience, vous pouvez améliorer vos personnages, armes et accessoires en sélectionnant **Augmenter les Stats** sous **Paramètres** sur le **Menu Personnage.**





Quand l'état d'un personnage est modifié par un objet, une attaque ennemie ou un objet interactif, des icônes correspondant à ce nouvel état apparaissent sur la gauche de la jauge de santé.



Power up	ATK goes up for a set length of time.
Burning	Covered in flames and suffer continual damage for a set length of time.
Cursed	Skills are unavailable for set length of time.
Stunned	Stunned and unable to move for a set length of time.
Frozen	Damage from enemies is increased for a set length of time.

COMBATS DE BOSS

Lorsque vous affrontez un boss, sa jauge de santé est affichée dans la partie inférieure de l'écran.



Combat de boss

Jauge de santé du boss

ÉCRAN RENSEIGNEMENTS/MENU PAUSE

Appuyer sur la touche START pendant une mission permet de mettre le jeu en pause et d'afficher l'écran **Renseignements**. Vous pouvez alors y consulter les conditions indispensables au succès de la mission et sélectionner le **Menu Pause** pour modifier les paramètres et accéder aux objectifs de mission. Pour reprendre le jeu, appuyez de nouveau sur la touche START ou sélectionnez **Retour**.



LISTE DES MISSIONS

Liste des missions principales et secondaires qui vous ont été assignées jusqu'à présent. Les missions que vous avez menées à bien sont accompagnées du message « RÉUSSIE ».



CARTE COMPLÈTE

Le triangle indique votre position actuelle.



MENU PAUSE

Mission	Appuyez sur le haut ou le bas du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers le haut ou le bas pour consulter une à une les missions figurant dans la liste. Sélectionnez une mission pour découvrir sur la carte complète l'endroit où elle s'est déroulée.
Reprendre	Pour reprendre la mission en cours.
Options	Pour modifier les paramètres du jeu. * Certains paramètres ne peuvent pas être modifiés pendant une mission (par ex. : **Difficulté** et **Sous-titres**).
Quitter	Pour quitter la mission en cours et revenir au **Menu Personnage**.



Cette section aborde la manière de contrôler votre personnage pendant les missions. Essayez de maîtriser les techniques d'attaque et de défense, ainsi que les actions spéciales pour venir à bout de vos ennemis et détruire les objets interactifs.

SE DÉPLACER ▶ STICK ANALOGIQUE GAUCHE

Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer votre personnage. Poussez au maximum le stick analogique gauche dans une direction pour courir ou orientez-le légèrement pour marcher. Après avoir couru pendant un certain temps, le personnage exécute automatiquement une Course élancée, technique qui lui confère une brève accélération.



SAUTER ▶ TOUCHE A

Appuyez sur la touche A pour sauter. Orientez le stick analogique gauche dans la direction souhaitée tout en appuyant sur la touche A pour exécuter un saut dans cette direction.



ATTAQUES NORMALES ▶ TOUCHE X / TOUCHE Y

Appuyez sur la touche X ou Y pour attaquer l'ennemi avec une arme. La touche X permet d'exécuter une Attaque rapide et la touche Y, une Attaque surpuissante.





ATTAQUE ÉLANCÉE ▶ TOUCHE Y AVEC COURSE ÉLANCÉE

Appuyez sur la touche Y en pleine Course élancée pour exécuter une Attaque élancée.

ATTAQUE AÉRIENNE ▶ TOUCHE X / TOUCHE Y AU COURS D'UN SAUT

Appuyez sur la touche A, puis tout en sautant, appuyez sur la touche X ou Y pour exécuter une Attaque aérienne.



ATTAQUE COMBINÉE ET ATTAQUE DÉVASTATRICE

Vous pouvez exécuter jusqu'à cinq Attaques normales ou aériennes en tapotant les touches d'attaque. Il n'est cependant pas possible d'effectuer une Attaque rapide à la suite d'une Attaque surpuissante. Maintenir enfoncée la touche Y tout en exécutant la première de quatre Attaques surpuissantes aboutit à une Attaque dévastatrice (uniquement possible si l'enchaînement est réalisé au sol).



TABLEAU DES COMBOS

Première	Deuxième	Troisième	Quatrième	Cinquième
Attaque rapide X	Attaque rapide X	Attaque rapide X	Attaque rapide X	Attaque rapide X
Attaque Surpuissante Y	Attaque Surpuissante Y	Attaque Surpuissante Y	Attaque Surpuissante Y	Attaque Surpuissante Y



ESQUIVE ▶ GÂCHETTE DROITE

Appuyez sur touche RT pour esquiver une attaque ennemie en effectuant une roulade au sol.



RÉAGIR ▶ TOUCHE (A) DANS LES AIRS

Quand votre personnage est projeté dans les airs par une attaque ennemie ou pour toute autre raison, appuyez sur la touche (A) pour vous réceptionner et être prêt à contre-attaquer.



POSTURE DÉFENSIVE ▶ GÂCHETTE GAUCHE

Votre personnage adopte une posture défensive lorsque vous appuyez sur touche LT. Cette technique vous permet de parer les attaques frontales. Il existe néanmoins certaines attaques que vous ne pouvez pas bloquer.



* Lorsque vous adoptez une posture défensive, la caméra se positionne automatiquement derrière votre personnage.

FLASH ▶ TOUCHE (Y) APRÈS UNE ATTAQUE ENNEMIE OU APRÈS AVOIR PÉNÉTRÉ LA GARDE D'UN ADVERSAIRE

Si vous êtes en posture défensive et appuyez sur la touche (Y) au bon moment alors qu'un ennemi se rue sur vous, vous pouvez dévier son attaque. Appuyez de nouveau sur la touche (Y) immédiatement après avoir utilisé cette technique pour exécuter une attaque incroyablement destructrice. Vous pouvez également briser la garde d'un ennemi à l'aide d'une attaque spéciale. Pour cela, appuyez de nouveau sur la touche (Y) immédiatement après avoir dévié une attaque ennemie.



UTILISER COMPÉTENCE ▶ GÂCHETTE HAUTE GAUCHE + TOUCHE A/B/X/Y + (A) / (B) / (X) / (Y)

Maintenir touche LB enfoncé permet d'afficher les noms des compétences correspondant aux icônes de compétences. Appuyer sur la touche (A), (B), (X), ou (Y) alors que les noms des compétences sont affichés a pour effet d'activer la compétence liée à l'accessoire dont votre personnage est équipé (et correspondant à la touche enfoncée).

JAUGE D'ICÔNES DE COMPÉTENCES

Après avoir activé une compétence, la jauge d'icône se vide petit à petit. Tant que la jauge est vide, la compétence correspondante ne peut pas être utilisée. Après un certain temps, la jauge se remplit de nouveau : vous pouvez alors réutiliser la compétence en question.



: Disponible

Balayage : Indisponible





ATTAQUE ORBE ▶ TOUCHE RB



Appuyer sur touche RB quand au moins un segment de la jauge d'orbes est rempli permet de solliciter la puissance qui y est emmagasinée et d'activer une Attaque Orbe. Au cours d'une Attaque Orbe, le personnage devient invisible et la puissance de ses Attaques normales est décuplée. Marteler un ennemi de coups pendant l'exécution d'une Attaque orbe remplit la jauge supplémentaire. Quand cette jauge supplémentaire est pleine, vous pouvez exécuter une super attaque.

AU SUJET DE LA JAUGE D'ORBES



La jauge d'orbes est composée de trois segments. Plus vous disposez de segments remplis (rappel : trois au maximum), plus la puissance est intense et plus la durée des Attaque orbes et des Étincelles Orbes est importante.

ÉTINCELLE ORBE ▶ MAINTENIR TOUCHE RB ENFONCÉ



Maintenir touche RB enfoncé lorsqu'au moins un segment de la jauge d'orbes est rempli permet de solliciter la puissance qui y est emmagasinée pour activer une Étincelle Orbe. Il s'agit d'une attaque extrêmement puissante qui inflige des dégâts à tous les ennemis se trouvant dans son rayon d'action. La jauge supplémentaire se remplit si vous orientez le stick analogique gauche dans les directions et l'ordre suivants : haut, droite, bas, gauche. Une fois la jauge supplémentaire remplie, les dégâts infligés aux ennemis sont multipliés.



ACTIONS SPÉCIALES ▶ TOUCHE B

Appuyer sur la touche B permet d'exécuter des actions qui diffèrent d'un personnage à l'autre. Au cours de vos missions, vous serez appelé à utiliser certaines de ces actions pour progresser, alors n'oubliez pas de mémoriser les caractéristiques spéciales de chaque personnage.

GALEN/DESTRUCTION



Lorsque vous contrôlez Galen, vous pouvez détruire les objets arborant une marque rouge (voir ci-contre). Pour cela, positionnez-vous en face d'un objet de ce type, puis appuyez sur la touche B. Cette technique est particulièrement utile lorsque vous vous trouvez confronté à un obstacle vous empêchant d'avancer. Vous pouvez également recourir à cette technique pendant les combats : tenez-vous en face d'un ennemi et appuyez sur la touche B.

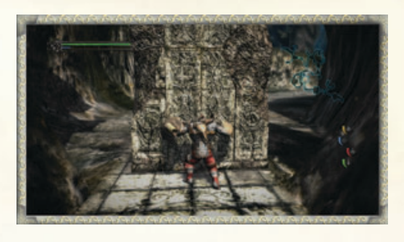
SEPHIA/VENT



Quand vous contrôlez Sephia, vous pouvez invoquer un vent magique en appuyant sur la touche B. La bourrasque que vous générez peut étouffer des flammes, activer des objets interactifs spéciaux et paralyser des ennemis pendant une courte durée. Le rayon d'action de la rafale générée dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez la touche B enfoncée.

· ACTIONS ·

MAGGNI/DÉPLACEMENTS



Quand vous incarnez Maggni, votre force herculéenne vous permet de déplacer des rochers et autres objets volumineux. Pour cela, positionnez-vous en face de l'objet que vous souhaitez déplacer, puis appuyez sur la touche Ⓑ pour le saisir. Maintenez ensuite la touche Ⓑ enfoncée et orientez le stick analogique gauche pour déplacer l'objet. Appuyez une nouvelle fois sur la touche Ⓑ pour lâcher l'objet. Vous pouvez également saisir un ennemi à bras-le-corps et le projeter dans les airs en vous positionnant face à lui et en appuyant sur la touche Ⓑ.

ZAZI/TIR DE LOIN



Lorsque vous contrôlez Zazi, vous pouvez basculer la caméra en vue « première personne » en appuyant sur la touche Ⓑ. Lorsque vous êtes en mode « première personne », vous pouvez contrôler le personnage à l'aide du stick analogique gauche et déplacer le réticule avec le stick analogique droit. Appuyez sur la touche Ⓧ ou Ⓨ pour lancer des flèches en direction du réticule. Pour rétablir la caméra en vue par défaut, appuyez de nouveau sur la touche Ⓑ.

LEVV/SAUT



Quand vous contrôlez Levv, les sphères violettes (voir ci-contre) se mettent à briller lorsque vous vous en approchez. Appuyer sur la touche Ⓑ lorsque les sphères brillent permet à Levv de lancer et déployer ses chaînes en direction des sphères pour s'y accrocher et exécuter de gigantesques bons aériens.



· OBJETS ·

Les objets que vous obtenez au cours du jeu vous permettent de bénéficier d'une grande variété d'effets, tels que la restauration totale des jauges ou encore une augmentation significative de la puissance d'attaque des personnages. Utilisez judicieusement ces objets pour mener à bien vos missions.



INTRODUCTION AUX OBJETS

Les objets apparaissent quand vous détruisez des pots ou des coffres au trésor, ou encore lorsque vous terrassez des ennemis spéciaux.



OBJETS DONT VOUS POUVEZ VOUS ÉQUIPER

Les armes et les accessoires sont des objets dont vous pouvez équiper votre personnage. Une fois que vous avez obtenu des objets de ce type, vous avez la possibilité d'y accéder en sélectionnant **Équipement** dans Paramètres sur le **Menu Personnage**.



OBJETS DE RESTAURATION

Objets de récupération vous permettent de régénérer vos jauges de santé et d'orbes. Plus l'objet est volumineux, plus le volume régénéré est important.



OBJETS AUGMENTANT LA PUISSANCE

Quand vous obtenez ce type d'objet, votre puissance d'attaque (ATQ) est augmentée pendant une durée déterminée. Plus l'objet est volumineux, plus sa durée d'action est importante.



ENNEMIS NOMMÉS

Les ennemis spéciaux connus sous le nom « d'ennemis nommés » apparaissent de temps à autre au cours des missions. Les ennemis de ce type sont très puissants, mais une fois terrassés, ils laissent toujours derrière eux des accessoires à ramasser.





· OBJETS ·

Vous tomberez sur divers objets interactifs pendant les missions. Certains permettent de progresser au sein du niveau lorsqu'ils sont activés alors que d'autres s'avèrent être de véritables obstacles s'ils ne sont pas détruits.

INTRODUCTION TO AUX OBJETS INTERACTIFS

Vous trouverez dans cette notice les objets interactifs les plus fréquents. Il en existe cependant de nombreux autres types différents.

LEVIERS

Les leviers passent du rouge au bleu lorsque vous leur infligez des dégâts. Ils peuvent par exemple déverrouiller des portes ou déployer des passerelles vous permettant de traverser des gouffres béants.



TOURS D'INVOCATIONS

Ces tours invoquent des vagues d'ennemis. Vous pouvez démolir ces édifices maléfiques en leur infligeant suffisamment de dégâts. Il est fortement conseillé de les détruire dès que vous en trouvez une.





· OBJETS INTERACTIFS ·

AUTELS ET TOURS DE PROTECTION

À mesure que vous infligez des dégâts à une tour de protection, sa couleur passe du rouge au bleu. Une tour bleue est une tour dont le sceau de protection a complètement été brisé. Les tours de protection sont toutes liées à un autel situé non loin. Une fois que vous avez brisé le sceau de toutes les tours d'une zone, le sceau de l'autel sera lui aussi détruit.



* REMARQUE : seul Galen peut interagir avec ces tours. Bien que les autels et les tours de protection apparaissent également dans les scénarios de Maggni, Zazi et Levv, aucune interaction n'est possible.

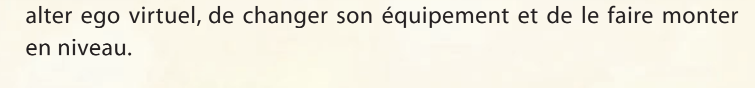


SPORES ET MASSE GÉLATINEUSE

Les spores lâchent dans l'atmosphère un nuage de poison. Trouvez la masse gélatineuse située à proximité et détruisez-la pour éliminer les spores.



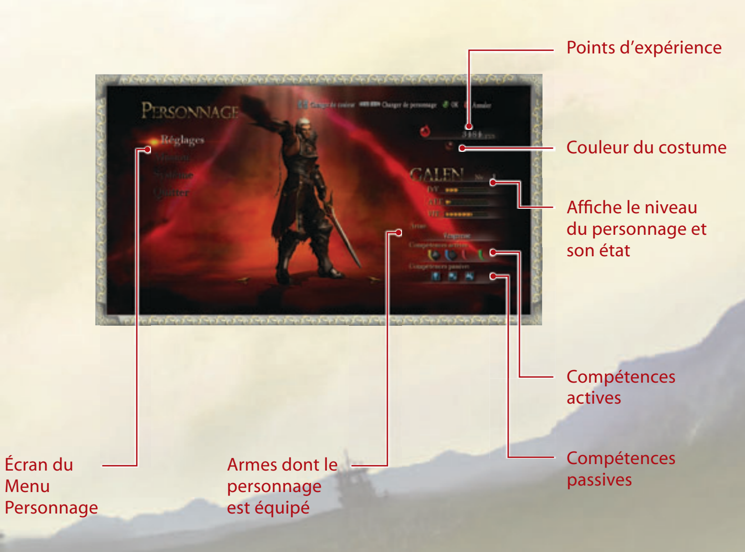
· MENU PERSONNAGE ·



Le **Menu Personnage** vous permet entre autres de sélectionner votre alter ego virtuel, de changer son équipement et de le faire monter en niveau.

ÉCRAN DU MENU PERSONNAGE

Appuyez sur la touche LB ou RB pour sélectionner un personnage. Si le personnage est vêtu d'un costume de couleur, appuyez sur la touche LT ou RT pour changer la couleur. Une fois que vous êtes prêt, sélectionnez **Mission** à partir du **Menu Personnage** pour commencer à jouer.





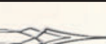


· MENU PERSONNAGE ·

AU SUJET DES ÉTATS

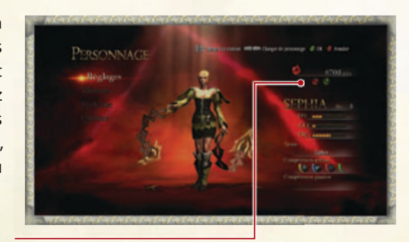
L'état du personnage est composé de trois paramètres (PV, ATQ et VIT) qui peuvent subir des modifications selon le niveau du personnage et selon les armes et les accessoires dont il est équipé.

PV	Influe sur le niveau de la jauge de santé.
ATQ	Influe sur la puissance des attaques.
VIT	Influe sur la vitesse d'attaque et de déplacement.



AU SUJET DE LA COULEUR DES COSTUMES

Votre périple vous amènera peut-être à trouver un objet modificateur de couleurs de costumes. Si vous obtenez cet objet et finissez la mission en cours, vous aurez accès à un nombre supérieur de couleurs pour le costume de votre personnage, vous pouvez accéder aux couleurs du costume depuis le **Menu Personnage**.



Changement de couleur

PARAMÈTRES

Sélectionnez **Paramètres** sur le **Menu Personnage** afin de vous préparer pour une mission en changeant votre équipement et en améliorant votre personnage.

ÉQUIPEMENT

Changez l'équipement de votre personnage. Pour changer d'arme, sélectionnez **Armes**, puis choisissez parmi votre arsenal l'arme dont vous souhaitez équiper votre personnage. Pour changer d'accessoire, sélectionnez **Accessoires**, puis choisissez l'emplacement de votre choix. Sélectionnez ensuite parmi les accessoires disponibles l'accessoire dont vous souhaitez équiper votre personnage. Vous pouvez retirer un accessoire en appuyant sur la touche Ⓨ et afficher une vue détaillée avec renseignements en appuyant sur la touche Ⓧ. Tous vos personnages se partagent les accessoires.

OBJETS DONT VOUS POUVEZ VOUS ÉQUIPER

Vous avez la possibilité d'afficher le niveau de chacun des objets dont vous pouvez équiper vos personnages. Plus le niveau de l'objet est élevé, plus sa puissance ou ses effets sont importants.

CHANGEMENT D'ARME ET MODIFICATION DE L'ÉTAT

L'état du personnage change lorsque vous équipez celui-ci de l'objet sélectionné. Un triangle bleu pointant vers le haut permet d'identifier rapidement les paramètres améliorés alors qu'un triangle rouge pointant vers le bas indique les attributs affectés négativement par le nouvel objet.

ACCESSOIRES ET COMPÉTENCES

Chaque accessoire est lié à une compétence. Lorsque vous équipez votre personnage d'un accessoire, ce personnage se voit automatiquement attribuer la compétence liée à cet accessoire. Il existe deux types de compétence (passive et active) et quatre accessoires pour chaque compétence. Vous pouvez vous équiper de huit accessoires au maximum.

COMPÉTENCES ACTIVES

Il s'agit de compétences auxquelles vous pouvez faire appel au cours d'une mission. La couleur de l'icône d'une compétence correspond à la couleur de la touche attribuée à cette compétence.

COMPÉTENCES PASSIVES

Il s'agit de compétences qui influent automatiquement sur votre personnage (par ex. : augmentation des statistiques lorsque le personnage est équipé d'un accessoire).



S'équiper d'accessoires

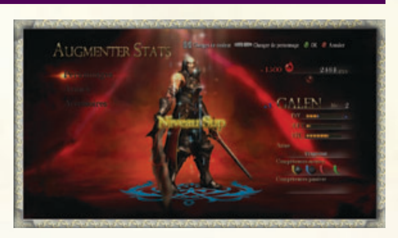




· MENU PERSONNAGE ·

MONTER EN NIVEAU

Vous pouvez faire monter en niveau vos personnages, armes et accessoires en dépensant les points d'expérience obtenus. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez faire monter en niveau, puis consultez le nombre de points d'expérience dont vous devrez vous séparer, ainsi que le paramètre d'état qui sera modifié. Si vous souhaitez continuer, sélectionnez Oui lorsque le message de confirmation s'affiche.

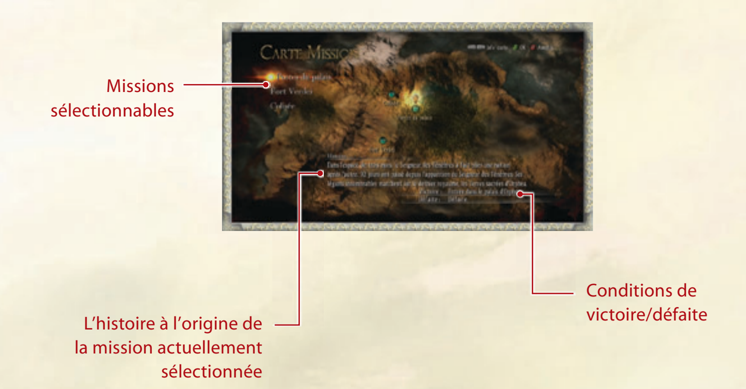


Personnages	Faites monter les personnages en niveau pour augmenter leurs PV (niveau max : 10).
Armes	Faites monter les armes en niveau pour augmenter leur ATQ et leurs effets (niveau max : 10).
Accessoires	Faites monter les accessoires en niveau pour augmenter la puissance et l'effet des compétences auxquelles ils sont liés (niveau max : 5). * REMARQUE : Les niveaux des accessoires ne peuvent pas être partagés entre tous les personnages.



MISSION

Sélectionnez **Mission** sur le **Menu Personnage** pour démarrer votre mission. Une fois la **Carte de la Mission** affichée, appuyez sur le haut ou le bas du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers le haut ou le bas pour sélectionner une mission, puis appuyez sur la touche Ⓐ pour confirmer. Appuyer sur la touche LB ou RB vous permet de consulter la **Liste des Missions**, la carte générale et les résultats enregistrés jusqu'à présent sur l'écran **Renseignements**.



AU SUJET DU COLISÉE

Au Colisée (sélectionnable sur la **Carte de la Mission**), vous pouvez vous entraîner à utiliser vos compétences et à enchaîner vos attaques contre un nombre illimité d'ennemis. Une fois que vous avez terminé la mission, tenez-vous sur l'emblème embrasé se trouvant au sein du niveau.

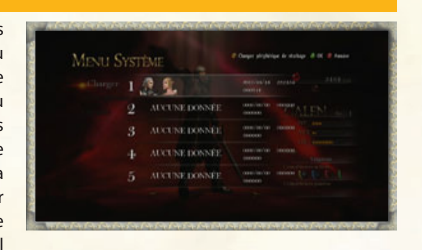
* Vous n'obtenez pas de points d'expérience lorsque vous massacrez des ennemis dans le Colisée.



MENU SYSTÊME

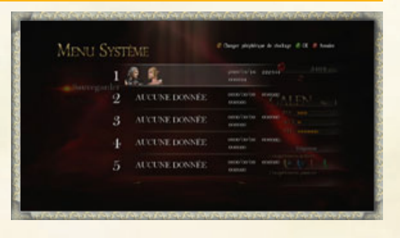
Sélectionnez **Menu Système** sous **Système** sur le **Menu Personnage** pour sauvegarder/charger des données et modifier les paramètres du jeu.

CHARGER



Chargez des données sauvegardées pour continuer votre progression au sein du jeu. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers le haut ou le bas pour sélectionner une partie sauvegardée, puis appuyez sur la touche Ⓐ pour confirmer. Appuyer sur la touche Ⓨ vous permet de changer le périphérique de stockage à partir duquel charger les données. Remarque : si vous n'avez pas sauvegardé votre partie actuelle, en charger une autre entraînera la perte des données de la partie en cours.

SAUVEGARDER



Vous pouvez sauvegarder la progression de votre partie actuelle. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton multidirectionnel ou orientez le stick analogique gauche vers le haut ou le bas pour sélectionner un créneau, puis appuyez sur la touche Ⓐ pour confirmer. Appuyer sur la touche Ⓨ vous permet de changer le périphérique de stockage sur lequel sauvegarder les données. Remarque : si vous sélectionnez un créneau contenant déjà une partie sauvegardée, les données connexes seront écrasées.

OPTIONS

Changez les divers paramètres du jeu.

QUITTER

Sélectionnez **Quitter** pour retourner à l'écran titre. Si vous n'avez pas sauvegardé, votre progression jusqu'à ce point sera perdue.



En mode **Xbox LIVE**, vous pouvez vous connecter à Internet et effectuer des missions en coopération avec d'autres joueurs.

Menu Multijoueur

Une fois le menu titre affiché, sélectionnez **Xbox LIVE,** puis choisissez la partie sauvegardée à laquelle vous souhaitez jouer. Le menu **Multijoueur** s'affiche. Utilisez alors le bouton multidirectionnel ou le stick analogique gauche pour effectuer une sélection, puis appuyez sur la touche Ⓐ pour confirmer.

Partie Rapide	Recherchez une session en attente de joueurs et accédez directement à l'accueil en tant qu'invité lorsqu'une session de ce type est détectée. Sélectionnez cette option si vous souhaitez disputer immédiatement une partie multijoueur sans règles spécifiques.
Créer une Salle	Hébergez votre propre session. Activez l'option **Salle Publique** pour autoriser tous les joueurs à vous rejoindre ou activez l'option **Salle Privée** si vous souhaitez jouer avec vos amis uniquement. Une fois la session créée, vous accédez à l'accueil où vous attendez que d'autres joueurs se joignent à vous.
Partie Personnalisée	Recherchez une session en attente de joueurs. Une liste de sessions s'affiche à l'issue de la recherche. Sélectionnez la session que vous souhaitez rejoindre. Vous accédez alors à l'accueil en tant qu'invité.
Classement	Visionnez le classement des joueurs.
Quitter	Quittez le mode **Xbox LIVE** et retournez à l'écran titre.

CLASSEMENT

Sélectionnez **Classement** sur le menu **Multijoueur** pour accéder aux classements obtenus par les joueurs lors des parties disputées en mode **Xbox LIVE**. Sélectionnez le type de niveau et les conditions d'affichage.

RANG

Cette option permet d'afficher le rang du joueur, son Gamertag et son score. Vous pouvez passer d'une page à l'autre à l'aide des gâchettes gauche et droite.

TYPE DE NIVEAU

Sélectionnez cette option pour basculer entre les niveaux dont vous souhaitez voir les classements.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Sélectionnez **Tous les joueurs** pour accéder aux classements généraux et **Amis** pour voir les classements de vos amis.



RENSEIGNEMENTS RELATIFS AU JOUEUR

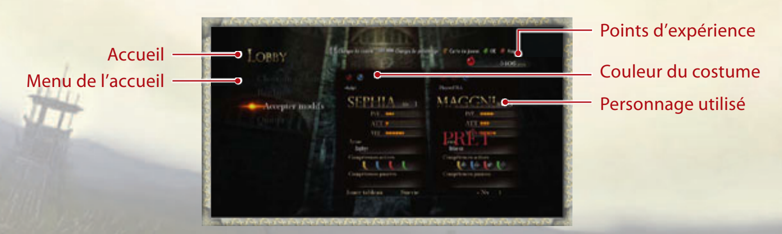
Cette option permet d'afficher divers renseignements relatifs au joueur sélectionné : Gamertag, score et nombre d'adversaires tués, temps de jeu et nombre de frappes qui ont infligé des dégâts.

ACCUEIL

L'écran **Accueil** s'affiche, une fois que vous avez rejoint une session. Appuyez sur la touche [LB] ou [RB] pour sélectionner un personnage. Si vous avez obtenu l'objet modificateur de couleurs, vous pouvez changer la couleur du costume de votre personnage à l'aide de touche [LT] et [RT]. L'hôte décide alors du niveau où se déroulera la partie. Sélectionnez **Prêt** lorsque vous avez effectué tous les réglages nécessaires et êtes prêt à jouer. La partie démarre lorsque l'hôte et l'invité ont tous deux sélectionné **Prêt**.

RENSEIGNEMENTS RELATIFS À LA ZONE

Cette option permet d'afficher les règles et le niveau de la zone en cours de sélection.



La zone gauche de l'écran est réservée au personnage de l'hôte et la partie droite, au personnage de l'invité. Les gamertags des joueurs sont affichés dans la partie supérieure gauche.



· MULTIJOUEUR ·

MENU DE L'ACCUEIL

Sélectionner la zone	L'hôte peut sélectionner la zone dans laquelle la partie se déroulera. L'invité a uniquement la possibilité de consulter les renseignements relatifs à cette zone.
Paramètres	Changez l'équipement de votre personnage et montez en niveau.
Accepter les changements	Achevez les préparatifs et démarrez la mission (quand vous sélectionnez cette option, « PRÊT » s'affiche à côté du personnage que vous avez sélectionné). Si vous n'êtes pas encore prêt à jouer, appuyez sur la touche [B] pour continuer vos préparatifs.
Sortir	Quittez la session et retournez au menu **Multijoueur**.

AU SUJET DES ZONES

Disposant chacune de leurs propres règles, les zones suivantes sont disponibles en mode Multijoueur. Chaque zone a un niveau. Lors de votre première partie, vous pouvez sélectionner uniquement le niveau 1. Une fois que vous avez terminé une zone, vous pouvez sélectionner la zone correspondant au prochain niveau.

Survie	Dans cette zone, les joueurs s'entraident pour terrasser les vagues d'ennemis. Pour gagner, vous devez survivre pendant trois manches puis vous tenir sur l'emblème embrasé. Vous obtenez un boni de temps chaque fois que 100 ennemis tombent au combat. Au cours de ce temps supplémentaire, vous gagnez des points d'expérience bonis chaque fois que vous massacrez un nombre déterminé d'ennemis.
Labyrinthe	Dans cette zone, les joueurs empruntent chacun un itinéraire distinct. À certains endroits, ils doivent s'entraider afin de pouvoir continuer à progresser.
Course	Dans cette zone, les joueurs s'affrontent pour obtenir un boni. L'objectif est d'être le premier à massacrer un nombre précis d'ennemis.
Escorte	Dans cette zone, les joueurs empruntent chacun un itinéraire distinct et escortent des soldats elfes jusqu'à leur destination.
Enfer	Cette zone particulièrement difficile est divisée en deux parties : l'Enfer Premier et l'Enfer Second. Les joueurs doivent s'entraider afin de progresser.



COMMENT JOUER AU MODE MULTIJOUEUR

Les écrans et la jouabilité du mode Multijoueur sont en grande partie identiques au mode Solo. Il existe néanmoins quelques différences, dont certains renseignements affichés à l'écran.

ÉCRAN MULTIJOUEUR

L'écran du mode Multijoueur vous permet de consulter les statistiques et l'état du joueur avec lequel vous jouez.



RENSEIGNEMENTS RELATIFS AU PARTENAIRE

Le Gamertag de votre partenaire, son personnage, sa jauge de santé, ainsi que sa jauge d'orbes sont affichés à l'écran.





MINI-CARTE

La mini-carte affiche la zone vous environnant. Le triangle jaune représente votre partenaire.



PARALYSIE ET FIN DE LA PARTIE

Quand la jauge de santé est vide au cours d'une partie multijoueur, le personnage est paralysé et se rétablit automatiquement après un certain temps. Vous pouvez également remettre sur pied un joueur paralysé en vous approchant de lui et en appuyant sur la touche Ⓑ. Quand les deux joueurs sont paralysés, la partie prend fin et l'écran **FIN DE LA PARTIE** s'affiche.





COMMENT JOUER AU MODE MULTIJOUEUR

DURÉE AVANT RÉCUPÉRATION

Le joueur peut récupérer, une fois la jauge pleine.



ÉCRAN DES RÉSULTATS



L'écran **Résultats** s'affiche quand vous avez réalisé les objectifs de la zone. Votre score total ainsi que celui de votre partenaire sont publiés sur le Classement. Appuyez sur la touche Ⓧ depuis cet écran pour consulter des renseignements détaillés sur les bonis supplémentaires (bonis qu'il est possible d'obtenir en remplissant des conditions spéciales). Une fois les renseignements affichés, vous accédez automatiquement à l'accueil.



GARANTIE LIMITÉE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, Rendez-vous sur www.konami.com/support pour obtenir de l'aide. Depuis cette page, vous pourrez accédez à de nombreuses rubriques d'assistance ainsi qu'à notre base de connaissances, disponible 24 h/24 et 7 jours/7. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offers spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/n3ii

ADVERTENCIA Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a **www.xbox.com/support**.

Información importante acerca de los videojuegos.

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.

DELANTE



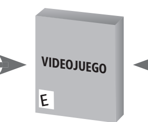












DETRÁS



Para más información, visite **www.ESRB.org**.

· ÍNDICE ·



· HISTORIA ·

Privilegiado por los dioses desde tiempos antiguos, este es un mundo de milagros y magia. Es un mundo lleno de vida, habitado no solo por humanos, sino también por duendes y todo tipo de bestias y monstruos legendarios.

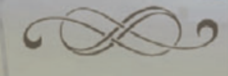
Muchas naciones han gobernado los terrenos ricos y fértiles de las llanuras centrales, solo para caer y desaparecer de este mundo. Parecía que el ciclo de la paz y el caos nunca terminarían.

Hasta que un día apareció el Señor de la Noche.

Las grandes naciones se sometieron, una tras otra, a la fuerza liderada por el Señor de la Noche. La destrucción que dejó a su paso fue como una ola masiva que arrasó por toda la tierra. En tan solo tres meses, toda la llanura central quedó reducida a ruinas ardientes.

Solo entonces, el Señor de la Noche se dispuso a llegar a su destino final: las tierras santas del norte.

Habían pasado noventa y dos días desde que el Señor de la Noche había aparecido por primera vez. El Ejército de la Noche había casi rodeado a la tierra santa de Orphea cuando, de pronto, un gran destello de luz y un fuerte rugido voló en pedazos una fracción de ese gran anfitrión. De la gran explosión emergió un majestuoso caballero. Este gran héroe ahora conduce, sin la ayuda de nadie, el Ejército de la Noche, mientras se abre paso hacia el Castillo de Orphea a través de las desoladas llanuras.





· Xbox LIVE ·
· INTRODUCCIÓN ·

Xbox LIVE

Xbox LIVE® abre un nuevo mundo de posibilidades para los amantes de los videojuegos. Cada jugador puede encontrar el juego perfecto y probar las versiones gratuitas de los cientos de títulos de nuestra biblioteca. Además, gracias a componentes descargables como mapas, canciones, armas y niveles, los jugadores podrán sacar aún más partido a cada juego. ¡No olvides conectarte y jugar con tus amigos estén donde estén! Con Xbox LIVE, la diversión nunca acaba.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite **www.xbox.com/live/countries.**

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite **www.xbox.com/familysettings.**

Introducción

Gracias por comprar *Ninety-Nine Nights II*. Para aprovechar lo mejor del juego, lee este manual antes de comenzar a jugar. Asegúrate de usarlo correctamente.



· PERSONAJES ·



GALEN

Un noble caballero que prestó servicios a un reino que en otros tiempos fue magnífico. Es el último guerrero y posee todas las características de un líder: excelente dominio de la espada, habilidades de mando, sentido común y decisión.

ZAZI

Guardiana de los Duendes Oscuros y descendiente de otro clan de Duendes. Su tribu fue la primera en darse cuenta de la aparición del Señor de la Noche y rápidamente se movilizó para oponerse a su amenaza, pero todos fueron derrotados.

LEVV

Un duende asesino de quien es experto en el arte de matar. Ha viajado a la tierra de la batalla final para cumplir el deseo final del Emperador Mura de ayudar a las fuerzas de Orphea a recuperar la Orbe de la Oscuridad.



SEPHIA

Reina duende que gobierna la tierra santa de Orphea y ejerce el poder del viento. Responde con mucha valentía hasta el final de la crisis sin precedentes que su reino debe afrontar bajo el ataque de las Fuerzas de la Noche.

MAGGNI

Ex líder de una gran banda de ladrones. Sega a sus enemigos con su fuerte brazo y su cuerpo cubierto por músculos acerados. Ha estado preso, pero se une a la batalla final después de que la Reina acepta dejarlo en libertad a cambio de su ayuda.

A continuación se describen los botones del mando y sus funciones básicas.

MANDO DE Xbox 360®

El texto en rojo indica los controles durante una misión, mientras que el texto en negro indica los controles que se usan en las pantallas de menú y eventos. Las funciones de los botones se pueden cambiar en **Opciones - Opciones del mando - Configuración del mando.**



La pantalla de títulos aparece después de que has encendido la consola y has insertado correctamente el disco del juego. Pulsa el botón START o A para pasar al menú de títulos.

MENÚ DE TÍTULOS

Mueve mando de dirección o el stick izquierdo hacia la izquierda o derecha para realizar una selección en el menú de títulos y luego pulsa el botón A para confirmar. Si no se pulsa ningún botón del mando Durante un determinado lapso de tiempo, comenzará a reproducirse automáticamente una película. Pulsa cualquier botón para detener la película y volver al menú de títulos.



JUEGO NUEVO

Selecciona esta opción para iniciar un juego desde el comienzo de la historia.

CARGAR JUEGO

Te permite cargar una partida guardada para que puedas continuar jugando. Selecciona una partida guardada y luego confirma con el botón A para pasar al **Menú de Personajes**. Si deseas cargar datos desde otro dispositivo de almacenamiento, pulsa el botón Y. Si hay datos que se guardaron automáticamente durante una misión, selecciona **Continuar** para continuar a partir de un punto de referencia.





GUARDAR PARTIDAS

Si seleccionas **Guardar** en **Sistema**, en el **Menú de Personajes**, puedes guardar tu progreso en el juego (se pueden guardar hasta cinco archivos de juego). Se requiere 595 KB de espacio libre (225 KB como mínimo) en un dispositivo de almacenamiento para crear un archivo de guardado.

GUARDADO AUTOMÁTICO

Cuando alcances una cierta cantidad de puntos de referencia durante una misión, tu progreso hasta ese momento se guardará automáticamente. Si seleccionas **Continuar** en **Cargar juego** en el menú de títulos o **REINICIAR DESDE ÚLTIMO PUNTO DE REFERENCIA** en la pantalla **FIN DEL JUEGO**, se cargan los datos guardados automáticamente y se continúa la misión desde el último punto de referencia guardado.

* Solo se usa un archivo de guardado automático a la vez. Si juegas una misión diferente o comienzas una misión desde el principio, se sobrescribirán los datos de guardado automático existentes.

Xbox LIVE

Conéctate a Xbox LIVE para jugar juegos cooperativos con otros jugadores.

OPCIONES



Puedes cambiar varias Opciones del juego. Hay cuatro tipos de configuraciones que puedes cambiar. Desplázate hacia arriba/abajo en mando de dirección o el Stick izquierdo para seleccionar un elemento y hacia la izquierda/derecha para encenderlo/apagarlo o ajustar el volumen. Cuando hayas terminado de cambiar la configuración, selecciona **Salir** o pulsa el botón Ⓑ. Si seleccionas **Volver a la configuración predeterminada**, la configuración volverá a ser como la predeterminada.

Opciones de Juego	
Dificultad	Establece uno de los tres niveles de dificultad: **Fácil**, **Normal** o **Difícil**.
Tipo de IU	Selecciona tipo **A**, **B** o **C** como visualización de pantalla a usar durante las misiones.
Visualización potencia de PNJ	Selecciona **Encendido** para visualizar las barras de salud de los enemigos.
Sangre	Selecciona **Encendido** para visualizar sangre cuando hieras a alguien o te hieran.
Subtítulos	Selecciona **Encendido** para visualizar subtítulos durante los eventos.

Opciones de Sonido	
Volumen de la música	Ajusta el volumen de la música de fondo.
Volumen de Efectos de Sonido	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
Visualización del Volumen	Ajusta el volumen de los diálogos de los personajes.
Idioma de Diálogos	Cambia el idioma de los diálogos de los personajes.
Idioma del Texto	Cambia el idioma del texto que se muestra en pantalla.

Opciones de Visualización	
Brillo	Ajusta el brillo de la pantalla.

Opciones del Mando	
Vibración	Activa o desactiva la vibración.
Cámara Vertical	Cambia la dirección de control del Stick derecho cuando mueves la cámara hacia arriba/abajo.
Cámara Horizontal	Cambia la dirección de control del Stick derecho cuando mueves la cámara hacia la derecha/izquierda.
Seguimiento de la Cámara	Selecciona **Encendido** para que la cámara siga al personaje.
Configuración del Mando	Lleva el cursor a este elemento y luego pulsa el botón Ⓐ para cambiar las funciones de los botones del mando como lo desees.





Hay varias misiones por personaje en este juego y avanzas a través de la historia del juego a medida que las completas.

CURSO DEL JUEGO

Este juego se desarrolla en torno a misiones y el **Menú de Personajes.**



MISIONES

Controla a tu personaje mientras combates contra fuerzas enemigas e interactúa con objetos en tu esfuerzo por completar la etapa.





MENÚ DE PERSONAJES

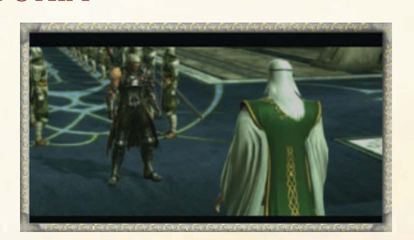
Cuando completas una misión, aparece el **Menú de Personajes** para que puedas seleccionar otro personaje, cambiar el equipo, subir de nivel o realizar cualquier operación que desees. Usa este menú para prepararte para tu próxima misión.



· CÓMO JUGAR ·

EVENTOS DE LA HISTORIA

A veces se agregan eventos a la historia para comenzar una misión o durante una misión. Los eventos de la historia pueden pausarse pulsando el botón START y pueden saltarse pulsando el botón BACK.



MISIONES

Usa una variedad de acciones para derrotar a los enemigos mientras te abres paso a través de la etapa, tratando de cumplir con las condiciones para ganar. Durante una etapa, ocurrirán varias misiones principales, según tu progreso. Cuando completas las misiones principales de una etapa, te acercas cada vez más a lograr las condiciones para ganarla.



SUBMISIONES

Las submisiones también se presentan, según los lugares que visitas y tu progreso durante una misión. Las submisiones no son obligatorias para completar el juego, pero cuando las completas, obtienes un puntaje más alto cuando terminas la etapa.



PANTALLA DE RESULTADOS

Cuando hayas completado todas las misiones principales y hayas logrado las condiciones para ganar la etapa, serás dirigido a la pantalla de **Resultados**. Tu puntaje en esta pantalla depende de la cantidad de factores, incluido el tiempo, que necesitaste para completar las misiones y la cantidad de enemigos que derrotaste. Tu clasificación se anunciará según tus resultados. Cuando hayas verificado tus resultados, pulsa el botón Ⓐ para pasar al **Menú de Personajes.**



FIN DEL JUEGO

Si la barra de salud de tu personaje se agota o si estás sometido a condiciones de derrota, tu misión fracasa y aparece el siguiente menú en la pantalla de **FIN DEL JUEGO**.



REINICIAR DESDE ÚLTIMO PUNTO DE REFERENCIA	Reiniciar la misión desde el último punto de referencia que atravesaste.
SALIR	Salir de la misión y volver al **Menú de Personajes**.
EQUIPAR	Cambiar el equipo del personaje.



La pantalla de misión muestra diferente información, incluido el estado de tu personaje y de tu entorno. Tómate algo de tiempo para aprender a leer la información que se muestra en la pantalla.

PANTALLA DE MISIÓN

El personaje que controlas se muestra en el centro de la pantalla y puedes mover la cámara usando el stick derecho. Si haces clic en el stick derecho, la distancia de la cámara alterna desde el personaje entre tres niveles diferentes.



* Hay tres tipos de IU para la pantalla de misión (A, B y C). Selecciona la que desees usando **Tipo de IU** en **Opciones de Juego**, en el Menú de opciones. Ten en cuenta que este manual muestra las pantallas del tipo A.

MINI MAPA

Muestra el estado de tu entorno. Puedes agrandar o achicar la vista usando el botón BACK .

Objetivo Especial
Unidad Enemiga
Jugador
Unidad Aliada



BARRA DE SALUD

Muestra la salud de tu personaje. Baja cuando tu personaje sufre heridas.

BARRA DE ORBES

Aumenta cuando derrotas enemigos y obtienes objetos. Cuando se llena, puedes activar el Ataque con orbes y la Centella de orbes.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Muestra los puntos de experiencia que ha adquirido tu personaje.



VISUALIZACIÓN DE COMBO

Muestra la cantidad de golpes consecutivos que se impartieron al realizar una combinación de ataques.



CONTEO DE ASESINATOS

Muestra la cantidad de enemigos que derrotaste durante la misión.

ÍCONOS DE HABILIDADES

Muestra el estado de uso de las habilidades.

ACERCA DE PUNTOS EXPERIENCIA

Cuando derrotas enemigos o abres un cofre de tesoro, aparece una luz roja, como se muestra a la derecha, que absorbe al personaje. Cuando es tocado por esta luz, el personaje adquiere puntos de experiencia. Cuando los puntos de experiencia se acumulan hasta un cierto nivel, puedes fortalecer a tus personajes, armas y accesorios seleccionando **Aumentar Estadísticas** en **Configuración** en el **Menú de Personajes.**



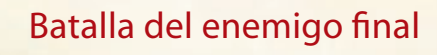
Al modificar el estado de un personaje con un objeto, ataque enemigo u objeto interactivo, aparecerán íconos específicos a la izquierda de la barra de salud.

Power up	ATK goes up for a set length of time.
Burning	Covered in flames and suffer continual damage for a set length of time.
Cursed	Skills are unavailable for set length of time.
Stunned	Stunned and unable to move for a set length of time.
Frozen	Damage from enemies is increased for a set length of time.

BATALLAS CONTRA EL ENEMIGO FINAL

Durante la batallas contra el enemigo final, la barra de salud del enemigo final en cuestión aparece en la parte inferior de la pantalla.



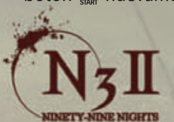


Batalla del enemigo final

Barra de salud del enemigo final

PANTALLA DE INFORMACIÓN/MENÚ PAUSA

Si pulsas el botón START urante una misión, pausas el juego y puedes ver la **Pantalla de Información**, donde puedes verificar las condiciones para ganar y seleccionar el **Menú Pausa** para cambiar la configuración y verificar misiones. Para volver a tu misión, pulsa el botón START nuevamente o selecciona **Volver**.



LISTA DE MISIONES

Es una lista de misiones y submisiones que han ocurrido hasta el momento. Las que hayas completado tendrán la leyenda “COMPLETADA” a su lado.



MAPA COMPLETO

El triángulo muestra tu ubicación actual.



MENÚ PAUSA

Misión	Muévete hacia arriba/abajo en el stick izquierdo o en mando de dirección para verificar las misiones de la lista una por vez. Cuando seleccionas una misión, la ubicación en la cual ocurrió brillará en el mapa completo.
Continuar	Continuar la actual misión.
Opciones	Cambiar la configuración del juego. * Hay algunas configuraciones que no se pueden cambiar durante una misión, como **Dificultad** y **Subtítulos**.
Salir	Salir de una misión en la mitad de su desarrollo y volver al Menú de Personajes.



· ACCIONES ·

Esta sección describe cómo controlar tu personaje durante las misiones. Intenta dominar el arte de usar ataques, defensa y acciones especiales para derrotar a los enemigos y destruir los objetos interactivos.

MOVERSE ▶ STICK IZQUIERDO

Usa el stick izquierdo para moverte. Mueve el stick izquierdo en toda su amplitud para correr o solo un poco para caminar. Cuando corres continuamente, el personaje empieza a acelerar, lo cual refuerza su velocidad.



SALTAR ▶ BOTÓN Ⓐ

Pulsa el botón Ⓐ para saltar. Si mueves el stick izquierdo mientras pulsas el Botón Ⓐ, el personaje salta en la dirección en que mueves el stick.



ATAQUES NORMALES ▶ BOTÓN Ⓧ / BOTÓN Ⓨ

Si pulsas el botón Ⓧ o botón Ⓨ haces que tu personaje ataque al enemigo con un arma. El botón Ⓧ libra un Ataque rápido y el botón Ⓨ, un Ataque de poder.





ATAQUE EN ACELERACIÓN ▶ BOTÓN Ⓨ MIENTRAS ACELERAS

Si pulsas el botón Ⓨ mientras aceleras puedes hacer un Ataque en aceleración.

ATAQUE EN SALTO ▶ BOTÓN Ⓧ / BOTÓN Ⓨ MIENTRAS SALTAS

Pulsa el botón Ⓐ y, mientras saltas, pulsa el botón Ⓧ o botón Ⓨ para librar un Ataque en salto.



ATAQUE COMBINADO Y ATAQUE MORTAL

Los Ataques normales y los Ataques en salto pueden realizarse hasta cinco veces seguidas si pulsas los botones de ataque. Sin embargo, no puedes realizar un Ataque rápido después de un Ataque de poder. Si mantienes pulsado el botón Ⓨ mientras desatas el primero al cuarto Ataque de poder, terminas librando un poderoso Ataque mortal. (Esto solo se logra si los ataques se realizan mientras estás en el suelo.)



DIAGRAMA DE FLUJO DEL ATAQUE COMBINADO

Primero	Segundo	Tercero	Cuarto	Quinto
Ataque Rápido Ⓧ	Ataque Rápido Ⓧ	Ataque Rápido Ⓧ	Ataque Rápido Ⓧ	Ataque Rápido Ⓧ
Ataque de Poder Ⓨ	Ataque de Poder Ⓨ	Ataque de Poder Ⓨ	Ataque de Poder Ⓨ	Ataque de Poder Ⓨ



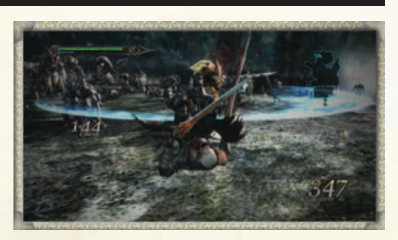
ESQUIVAR ▶ GATILLO DERECHO

Tira del botón RT para esquivar el ataque de un enemigo rodando por el suelo.



REACCIONAR ▶ BOTÓN Ⓐ MIENTRAS ESTÁS EN EL AIRE

Cuando tu personaje es lanzado al aire por un ataque enemigo o por alguna otra razón, pulsa el botón Ⓐ mientras estás en el aire para caer de manera segura y listo para la acción.



GUARDIA ▶ GATILLO IZQUIERDO

Tu personaje hará guardia mientras tires del botón LT, lo que te permitirá evitar ataques frontales. Sin embargo, hay algunos ataques que no puedes prevenir haciendo guardia.



* Mientras haces guardia, la cámara se mueve automáticamente detrás de tu personaje.



· ACCIONES ·

CENTELLA ▶ BOTÓN Ⓨ DESPUÉS DE ABRIRTE PASO A TRAVÉS DEL ATAQUE DE UN ENEMIGO O GUARDIA

Si estás haciendo guardia y pulsas el botón Ⓨ en el momento justo durante el ataque de un enemigo, puedes desviar el arma del enemigo. Al pulsar el botón Ⓨ otra vez inmediatamente después de esta acción podrás librar un ataque increíblemente poderoso. También puedes abrirte paso a través de la guardia de un enemigo si libras un ataque especial contra un enemigo guardián. Si pulsas el botón Ⓨ otra vez inmediatamente también puedes librar un ataque verdaderamente poderoso.



USAR HABILIDAD ▶ BOTÓN SUPERIOR FRONTAL IZQUIERDO + BOTÓN Ⓐ / BOTÓN Ⓑ / BOTÓN Ⓧ / BOTÓN Ⓨ

Si mantienes pulsado el botón LB puedes ver los nombres de las habilidades sobre los íconos de habilidades que se ven en pantalla. Si pulsas los botones Ⓐ, Ⓑ, Ⓧ, o Ⓨ mientras se muestran los nombres de las habilidades puedes activar la habilidad asociada con los accesorios provistos allí.

BARRA DE ÍCONO DE HABILIDAD

Después de activar una habilidad, la barra del ícono de habilidad queda vacía, lo que indica que la habilidad en cuestión no puede usarse por el momento. Cuando ha transcurrido un cierto lapso de tiempo, la barra se llena otra vez, lo que indica que la habilidad puede usarse una vez más.



: Disponible


: No disponible



ATAQUE CON ORBES ▶ BOTÓN RB

Al pulsar el botón RB mientras la barra de orbes tiene un segmento o más, se usa la energía almacenada allí para activar un Ataque con orbes. Durante un Ataque con orbes, el personaje se vuelve invencible y la energía de los ataques normales aumenta drásticamente. Si se continúa atacando un enemigo durante un Ataque con orbes se aumenta la barra adicional. Cuando la barra adicional está llena, el jugador podrá ejecutar el gran ataque adicional.



LA BARRA DE ORBES

La barra de orbes puede aumentar hasta un máximo de tres segmentos. Cuantos más segmentos tenga, mayor será la energía y mayor será la duración de los Ataques con orbes y las Centellas de orbes.



CENTELLA DE ORBES ▶ MANTENER PULSADO EL BOTÓN RB

Al mantener pulsado el botón RB mientras la barra de orbes tiene un segmento o más se usa la energía almacenada allí para activar una Centella de orbes, que es un poderoso ataque contra múltiples enemigos dentro de un área determinada. Ten en cuenta que la barra adicional aumentará si continúas moviendo el Stick izquierdo hacia arriba, a la derecha, hacia abajo y hacia la izquierda en ese orden durante una Centella de orbes. Cuando la barra adicional está llena, aumentará el daño provocado a los enemigos.





· ACCIONES ·

ACCIONES ESPECÍFICAS DE PERSONAJES ▶ BOTÓN Ⓑ

Si presionas el botón Ⓑ puedes usar acciones que son diferentes según el personaje. Hay algunos puntos en las misiones en los que tienes que usar estas acciones para avanzar, de modo que asegúrate de memorizar las características especiales de cada personaje.

GALEN/DESTRUCCIÓN

Cuando controlas a Galen, puedes destruir objetos con la marca roja que se muestra a la derecha enfrentándote a ellos y pulsando el botón Ⓑ. Haz esto cuando te enfrentas a situaciones tales como una pared que bloquea una calle que quieres usar. También puedes atacar enfrentándote a un enemigo y pulsando el botón Ⓑ.



SEPHIA/VIENTO

Cuando controlas a Sephia, puedes generar un viento mágico si pulsas el botón Ⓑ. El viento que generes puede extinguir las llamas, activar objetos interactivos especiales y mantener a los enemigos en su lugar durante un lapso de tiempo corto cuando choca contra ellos. El alcance del viento generado varía según cuánto tiempo mantengas pulsado el botón Ⓑ.



· ACCIONES ·

MAGGNI/MOVIMIENTO

Cuando controlas a Maggni, puedes mover rocas y otros objetos grandes si te enfrentas a ellos y pulsas el botón Ⓑ para tomarlos y luego los llevas moviendo el Stick izquierdo mientras mantienes el botón Ⓑ pulsado. Para soltar la roca o el otro objeto, pulsa el botón Ⓑ una vez más. Cuando pulsas el botón Ⓑ mientras enfrentas enemigos, Maggni puede tomarlos y arrojarlos.



ZAZI/CONTRAATAQUE

Cuando controlas a Zazi, puedes cambiar la vista de la cámara a primera persona pulsando el botón Ⓑ. WMientras estás en vista de primera persona, puedes mover el personaje con el Stick izquierdo y mover el objetivo con el Stick derecho. Si pulsas el botón Ⓧ o Ⓨ puedes disparar flechas hacia la marca del objetivo. Para regresar la cámara a su vista original, pulsa el botón Ⓑ una vez más.



LEVV/LEAP

Cuando controlas a Levv, comenzarán a brillar esferas lilas como la que se muestra a continuación cuando te acerques a ellas. Si pulsas el botón Ⓑ mientras están brillando lograrás que Levv extienda la cadena de su arma hacia la esfera y dé un gran salto en el aire.





· OBJETOS ·

Los objetos que obtienes tienen una diversidad de efectos, como restaurar barras o fortalecer personajes. Úsalos con habilidad para lograr que tus misiones sean un éxito.



INTRODUCCIÓN DE OBJETOS

Los objetos aparecen cuando destruyes macetas o cofres de tesoros como se muestra a la derecha, o cuando derrotas enemigos especiales.



OBJETOS QUE PUEDEN CONVERTIRSE EN EQUIPOS

Los objetos que pueden convertirse en equipos y que puedes obtener incluyen armas y accesorios. Se convertirán en equipos en el menú **Equipo**, en Configuración, dentro del **Menú de Personajes**.



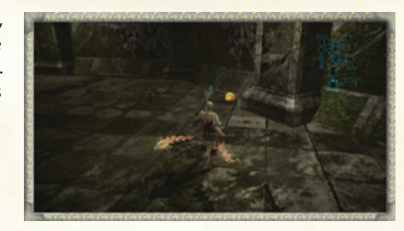
OBJETOS DE RECUPERACIÓN

Si obtienes objetos de recuperación puedes recuperar tu barra de salud y de orbes. Cuanto más grande sea el objeto, mayor será el volumen de recuperación.



OBJETOS FORTALECEDORES

Cuando obtienes uno de estos objetos, la fuerza de ataque de tu personaje aumenta durante un lapso de tiempo. Cuanto más grande sea el objeto, más extensa será la duración.



ENEMIGOS INVOCADOS

A veces, aparecerán enemigos especiales, conocidos como enemigos invocados, durante las misiones. Dichos enemigos son poderosos, pero siempre dejan accesorios cuando se los derrota.





También aparecen varios objetos interactivos durante las misiones. Incluyen aquellos que te permiten moverte hacia delante cuando están activados y aquellos que son desfavorables para los personajes si se los deja solos.

INTRODUCCIÓN DE OBJETOS INTERACTIVOS

Aquí presentaremos los objetos interactivos más típicos que se encuentran en el juego. Sin embargo, te encontrarás con muchos otros tipos de objetos interactivos.

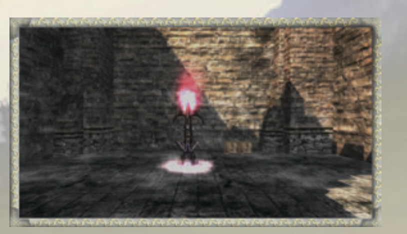
LLAVES

Las llaves cambian de rojo a azul cuando se las ataca y abren puertas o unen brechas, entre otras cosas.



TORRES DE INVOCACIÓN

Estas torres invocan enemigos uno tras otro. Pueden destruirse impartiendo una cierta cantidad de daño sobre ellas. Es una buena idea destruirlas apenas las encuentres.





· OBJETOS INTERACTIVOS ·

TORRES SELLADAS Y ALTARES

A medida que continúas atacando una torre sellada, su color cambiar de rojo a azul y cuando está completamente azul, el sello se romperá completamente. Las torres selladas se asocian con un altar cercano y cuando desactivas todas las torres selladas de la zona, el sello del altar se rompe.



* Nota: Solo Galen puede activar esto. Las torres selladas y los altares también aparecen en las situaciones de Maggni, Zazi y Levv, pero no están activadas.



ESPORAS Y MASAS

Las esporas liberan una bruma venenosa que daña a los personajes. Encuentra y destruye la masa cercana para eliminar sus esporas.





· MENÚ DE PERSONAJES ·

En el **Menú de Personajes**, puedes seleccionar el personaje que quieras ser, cambiar su equipo y subir su nivel, entre otras cosas.

PANTALLA DEL MENÚ DE PERSONAJES

Pulsa el botón LB o botón RB para seleccionar un personaje. Si el personaje tiene un color de vestimenta, pulsa el botón LT o botón RT para cambiar el color del personaje. Cuando estés listo, selecciona **Misión**, en el **Menú de Personajes** para comenzar a jugar.





ESTADO

El estado del personaje incluye tres parámetros (Potencia, Ataque y Velocidad) que pueden modificarse según el nivel del personaje, las armas con las que cuenta y los accesorios.

Potencia	Afecta el nivel de la barra de salud.
Ataque	Afecta la energía de los ataques.
Velocidad	Afecta la velocidad de ataque y movimiento.



COLOR DE LA VESTIMENTA

Durante las misiones, puedes obtener un objeto conocido como Color de vestimenta. Si lo obtienes y completas la misión, aumenta la cantidad de colores de vestimenta que el personaje puede usar, lo que te permite cambiar los colores en el **Menú de Personajes.**



Cambian de color

CONFIGURACIÓN

Selecciona **Configuración** en el **Menú de Personajes** para prepararte para las misiones cambiando el equipo y realzando tus personajes.

EQUIPO

Cambia el equipo del personaje. Para cambiar las armas, selecciona **Armas** y luego el arma que desees tomar entre las que estén disponibles. Para cambiar los accesorios, selecciona **Accesorios** y luego la ubicación en la que quieres colocarlo. Selecciona el accesorio que desees tomar entre los que estén disponibles. Puedes quitar un accesorio pulsando el botón Ⓨ y ver información detallada pulsando el botón Ⓧ. Los accesorios se comparten entre todos tus personajes.

OBJETOS QUE PUEDEN CONVERTIRSE EN EQUIPO

Puedes ver el nivel de cada objeto que puede convertirse en equipo. Cuanto más alto sea su nivel, mayor será la energía o efecto.

CAMBIO DE ARMA Y CAMBIO DE ESTADO

El estado del personaje cambia cuando el objeto seleccionado se asigna a un personaje. Se mostrará un triángulo azul orientado hacia arriba para los parámetros que estén en ascenso y un triángulo rojo orientado hacia abajo para aquellos que estén en descenso.

ACCESORIOS Y HABILIDADES

Cada accesorio tiene una habilidad asociada. Cuando se lo asignas a un personaje, este adquiere la habilidad asociada con el accesorio. Hay dos tipos de habilidades (pasivas y activas) y cuatro accesorios para cada habilidad. Se pueden asignar hasta ocho accesorios.

HABILIDADES ACTIVAS

Estas son habilidades que puedes usar cuando lo desees durante la misión. El color del ícono corresponde al color del botón que se necesita para usarlo.

HABILIDADES PASIVAS

Estas son habilidades que tienen un efecto automáticamente, como aumentar las estadísticas de un personaje mientras éste lleva el accesorio.



Asignar accesorios





· MENÚ DE PERSONAJES ·

SUBIR EL NIVEL

Puedes subirle el nivel a los personajes, armas y accesorios usando los puntos de experiencia que has adquirido hasta el momento. Selecciona lo que desees mejorar y luego verifica la cantidad de puntos de experiencia que se gastarán y el parámetro de las estadísticas que subirá. Si deseas realizar la mejora, selecciona Sí cuando aparezca el mensaje de confirmación.



Personajes	Sube el nivel de los personajes para aumentar su potencia (El nivel máximo es 10.)
Armas	Sube el nivel de las armas para aumentar su potencia de ataque y los efectos especiales. (El nivel máximo es 10.)
Accesorios	Sube el nivel de los accesorios para aumentar la energía y el efecto de sus habilidades. (El nivel máximo es 5.) *Nota: Los niveles de los accesorios no pueden compartirse entre todos los personajes.



MISIÓN

Selecciona una **Misión** en el **Menú de Personajes** para comenzar tu misión. En el **Mapa de Misiones** que aparece, deslízate hacia arriba/abajo en mando de dirección o en el Stick izquierdo para seleccionar una misión y luego confirma con el botón Ⓐ. Si pulsas el botón LB o botón RB puedes verificar la **Lista de Misiones**, el mapa general y los resultados registrados hasta el momento en la pantalla de **Información**.



EL COLISEO

Puedes practicar tus habilidades y combos contra una cantidad ilimitada de enemigos en el Coliseo, el cual puedes seleccionar desde el principio en el **Mapa de Misiones**. Cuando terminas la misión, posiciónate sobre el emblema que brilla dentro del escenario.

* En el Coliseo, no obtienes puntos de experiencia por derrotar enemigos.



MENÚ DEL SISTEMA

Selecciona Seleccionar **Menú del Sistema**, en **Sistema**, dentro de **Menú de Personajes** para guardar/cargar datos del juego y cambiar la configuración del juego.

CARGAR



Carga datos guardados para la partida que has jugado hasta el momento y continúa jugando. Muévete hacia arriba/abajo en mando de dirección o en el Stick izquierdo para seleccionar una partida guardada y luego pulsa el botón Ⓐ para confirmar. Si pulsas el botón Ⓨ puedes cambiar el dispositivo de almacenamiento desde el cual deseas cargar datos. Ten en cuenta que si no has guardado tu partida actual, al cargar otra perderás los datos de la partida en progreso.

GUARDAR



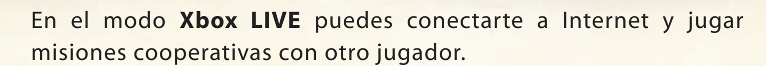
Puedes guardar el progreso actual de tu partida. Deslízate hacia arriba/abajo en mando de dirección o en el Stick izquierdo para seleccionar una ranura de guardado y luego pulsa el botón Ⓐ para confirmar. Si pulsas el botón Ⓨ puedes cambiar el dispositivo de almacenamiento desde el cual deseas cargar. Ten en cuenta que si seleccionas una ranura que ya tiene una partida guardada, los datos se sobrescribirán.

OPCIONES

Puedes cambiar diferentes configuraciones de juego.

SALIR

Si seleccionas **Salir**, vuelves a la pantalla de títulos. Si no has guardado, todo el progreso de una partida hasta ese momento se perderá.


En el modo **Xbox LIVE** puedes conectarte a Internet y jugar misiones cooperativas con otro jugador.

Menú de Multijugador

En el menú de títulos, selecciona **Xbox LIVE** y luego la partida guardada que desees jugar. Aparecer el Menú de **Multijugador**. Usa mando de dirección o el Stick izquierdo para seleccionar en el menú y luego pulsa el botón Ⓐ para confirmar.

Partida Rápida	Busca una sesión que esté buscando jugadores y, cuando encuentres una, dirígete al lobby como invitado. Selecciona esto si deseas jugar una partida de multijugador enseguida, sin especificar reglas.
Crear Salón	Sé el anfitrión de tu propia sesión. Selecciona **Salón público** para permitir que cualquier jugador se una y **Salón privado** si deseas jugar sólo con tus amigos. Después de crear la sesión, te diriges al lobby, donde esperas a que otros jugadores se unan a ti.
Partida Personalizada	Busca una sesión que esté buscando jugadores. Cuando la búsqueda se completó, aparece una lista de sesiones. Selecciona la sección a la cual deseas unirte. Luego te dirigirás al lobby como invitado.
Marcador	Verifica las clasificaciones de los jugadores.
Salir	Sal del modo **Xbox LIVE** y regresa a la pantalla de títulos.

MARCADOR

Selecciona **Marcador** en el menú de **Multijugador** para ver clasificaciones de puntajes de los jugadores en las diferentes etapas del modo **Xbox LIVE**. Selecciona el tipo de etapa y muestra las condiciones.

CLASIFICACIÓN

Muestra la clasificación del jugador, el Gamertag y el puntaje. Puedes alternar páginas usando el gatillo izquierdo y derecho.

TIPO DE ETAPA

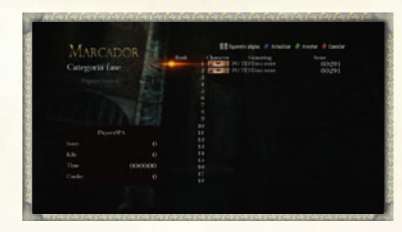
Selecciona esto para alternar entre las etapas para las cuales deseas ver las clasificaciones.





CONDICIONES DE VISUALIZACIÓN

Selecciona **Todos los jugadores** para ver las clasificaciones de todos y **Amigos** para ver las clasificaciones de tus amigos solamente.



INFORMACIÓN DEL JUGADOR

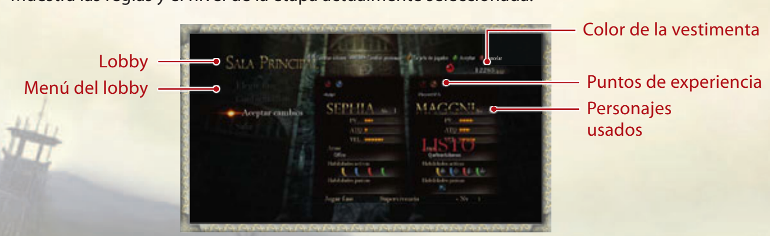
Muestra el Gamertag, el puntaje y las habilidades registradas hasta el momento, el tiempo y la cantidad de golpes que recibió tu personaje actual.

LOBBY

La pantalla del **Lobby** aparece cuando te unes a una sesión. Pulsa el botón LB o botón RB para seleccionar un personaje. Si tienes el objeto de Color de vestimenta, puedes cambiar el color de tu personaje con el botón LT o botón RT. El anfitrión decidirá en qué etapa jugar. Selecciona **Listo** cuando estés listo para jugar. Esta etapa comienza cuando tanto el anfitrión como el huésped han seleccionado **Listo**.

INFORMACIÓN DE ETAPA

Muestra las reglas y el nivel de la etapa actualmente seleccionada.



El costado izquierdo es el personaje del anfitrión y el derecho el del huésped. Los Gamertags del jugador se muestran en la parte superior izquierda.



· MULTIJUGADOR ·

MENÚ DEL LOBBY

Seleccionar Etapa	El anfitrión puede seleccionar en qué etapa jugar. El invitado solo puede verificar la información para esa etapa.
Configuración	Cambia el equipo del personaje y sube el nivel.
Aceptar Cambios	Completa los preparativos y comienza tu misión. (Cuando seleccionas esto, se mostrará "LISTO" al lado del personaje que estés usando.) Si decides que no estás listo aún, pulsa el botón B y continúa con tus preparativos.
Salir	Abandona la sesión y vuelve al menú **Multijugador**.

ETAPAS

Las siguientes etapas están disponibles en los juegos de multijugador y cada una tiene sus propias reglas. Cada etapa tiene un nivel y cuando juegas por primera vez, solo podrás seleccionar el nivel 1. Cuando hayas pasado una etapa, puedes seleccionar la etapa para el siguiente nivel.

Supervivencia	En esta etapa, los jugadores se ayudan mutuamente a derrotar a los enemigos que aparecen uno tras otro. La completas resistiendo durante tres rondas y parándote sobre el emblema que brilla. Por cada 100 enemigos que derrotas, obtienes tiempo de bonificación, durante el cual obtienes puntos de experiencia adicionales cada vez que derrotas una cierta cantidad de enemigos.
Laberinto	En esta etapa, los jugadores avanzan por diferentes rutas. También hay instancias a lo largo de la etapa en las que deben ayudarse mutuamente para avanzar.
Carrera	En esta etapa, los jugadores compiten entre sí para determinar quién puede obtener una bonificación por ser el primero en derrotar una cierta cantidad de enemigos.
Escolta	En esta etapa, los jugadores avanzan por diferentes rutas al tiempo que escoltan duendes soldados hacia su destino.
Infierno	Esta etapa sumamente difícil se divide en Infierno Primero e Infierno Segundo. Los jugadores deben ayudarse mutuamente para avanzar.



CÓMO JUGAR JUEGOS DE MULTIJUGADOR

Las pantallas y acción durante los juegos de multijugador son las mismas que en los juegos de un solo jugador, como regla general, pero hay algunas diferencias, entre ellas, la visualización de pantalla.

PANTALLA DE MULTIJUGADOR

En la pantalla de multijugador, puedes verificar las estadísticas y el estado del jugador (compañero) con el que estás jugando.



INFORMACIÓN DEL COMPAÑERO

Se muestran el Gamertag, el personaje, la barra de salud y la barra de orbes de tu compañero.





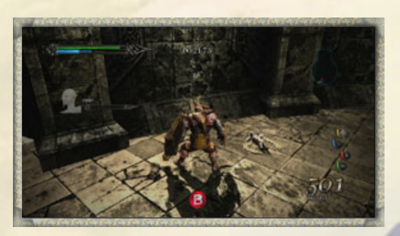
MINI MAPA

Se muestra el estado de tu entorno. El triángulo amarillo es tu compañero.



PERSONAJES PARALIZADOS Y FIN DEL JUEGO

Cuando la barra de salud queda vacía durante un juego de multijugador, el personaje quedará paralizado durante un lapso de tiempo determinado y luego se recuperará automáticamente. También puedes hacer que los personajes paralizados se recuperen inmediatamente acercándote a ellos y pulsando el botón Ⓑ button. Si ambos jugadores quedan paralizados, la partida finalizará y se mostrará la pantalla de **FIN DE JUEGO**.

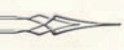




CÓMO JUGAR JUEGOS DE MULTIJUGADOR

TIEMPO DE RECUPERACIÓN

El jugador puede recuperarse cuando la barra está llena.



PANTALLA DE RESULTADOS

La pantalla de **Resultados** aparece cuando se ha completado una etapa. El puntaje total para ti y para tu compañero se cargará en el Marcador. Si pulsas el botón Ⓧ en esta pantalla puedes verificar información detallada para bonificaciones extra (bonificaciones que obtienes por lograr condiciones especiales). Después de que la información se ha mostrado, vuelves al lobby.





GARANTÍA LIMITADA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusive sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/n3ii

Konami Digital Entertainment

Service & Support

konami.com/support



www.konami.com